

Roni Veijalainen

# Liikkuva kuva ja ääni digitaalisessa sarjakuvassa

Säilyttäen sarjakuvamainen pysähtynyt hetki

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

28.3.2013

<p>Tekijä Otsikko</p> <p>Sivumäärä Aika</p>	<p>Roni Veijalainen Liikkuva kuva ja ääni digitaalisessa sarjakuvassa Säilyttäen sarjakuvamainen pysähtynyt hetki</p> <p>38 sivua 28.3.2013</p>
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaajat	<p>Lehtori Katri Myllylä Lehtori Raisa Omaheimo</p>
<p>Tarkastelen digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia elävöittää sarjakuvaa, sekä käyn läpi sarjakuvan ominaispiirteitä. Keskityn nimenomaan pohtimaan vaihtoehtoja elävöittää digitaalista sarjakuvaa liikkuvilla elementeillä ja äänellä. Haluan löytää vaihtoehtoja käyttää näitä tehosteita siten, että tunne pysähtyneestä hetkestä säilyisi.</p> <p>Tarkastelen myös internetin avulla löytämiäni erilaisia digitaalisia sarjakuvia, joissa on käytetty digitaalisuuden mahdollistamia tehosteita. Tulen miettimään näiden toimivuutta ja pohtimaan, mitkä tehosteista voisivat palvella minun tavoitettani elävöittää sarjakuvaa siten, että tunne pysähtyneestä hetkestä säilyisi.</p> <p>Tämän jälkeen pohdin tarkemmin, mitkä ratkaisut voisivat toimia parhaiten käyttää liikkuvia elementtejä ja ääntä sarjakuvassa? Käyn läpi äänen ja liikkeen käytön hankaluuksia, sekä miten ne toimisivat yhdessä. Liikkeen ja äänen käyttö onnistuneesti riippuu paljon myös sarjakuvan tekijän tavoitteista, joten ei ole olemassa vain yhtä oikeaa tapaa käyttää näitä tehosteita. Tarkoitukseni on myös tehdä oma lyhyt digitaalinen sarjakuva, jossa käytän hyväksi toteamiani vaihtoehtoja elävöittää sarjakuvaa liikkeellä ja äänellä. Kerron sarjakuvani luomisvaiheista ja tavoitteistani. Käyn läpi sarjakuvani sivut ja kerron mitä tekniikoita niissä olen käyttänyt.</p> <p>Uskon käsittelemäni aiheen antavan ideoita uudenlaisten digitaalisten sarjakuvien rakentamiseen. Tämä työ antaa myös vinkkejä erilaisista mahdollisuuksista käyttää digitaalisia tehosteita sarjakuvassa. Käsittelemääni liikkeen ja äänen käyttöä pysähtyneessä kuvassa voi mielestäni lähteä soveltamaan moniin muihinkin asioihin, kuten esimerkiksi digitaalisiin mainostauluihin.</p>	
Avainsanat	digitaalinen sarjakuva, liike, ääni

Author Title  Number of Pages Date	Roni Veijalainen Moving picture and sound in digital comic Maintaining a comic like sopped moment  38 pages 28 March 2013
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Instructors	Katri Myllylä, Senior Lecturer Raisa Omaheimo, Senior Lecturer
<p>The objective of the Thesis was to search possibilities that the digital world brings to re-generating comics, and to go through features of comics. The Author was focused mainly on to thinking about alternatives to regenerate digital comic with moving elements and sound. The aim of the thesis was to find alternatives to use these effects so that the feeling of stopped moment will stay in digital comic.</p> <p>The Author was searching through the internet different digital comics that use effects that the digital world enables to them. The thesis analyze these digital comics and goes through how these effects work and considers which effects could serve this thesis goals to regenerate comic so that the feeling of stopped moment would stay.</p> <p>It was examined closer what solutions could work best in comic to use moving elements and sound. The difficulties to use sound and motion and also how they would work together was examined in detail. By using motion and sound in digital comic successfully depends a lot of the artist's goals in comic so there is no an absolute right way. The Author's goal was also to make a short digital comic where good alternatives to regenerate comic with motion and sound would be used. The comics creation points and goals were explained and also the techniques used, page by page.</p> <p>The subjects that this thesis was dealing could give ideas to readers to build new kind of digital comics. It will also give a little bit of ground on what possibilities digital effects could give to comics. The idea of motion and sound in stopped picture could be applied to different things for example digital billboards.</p>	
Keywords	digital comic, motion, sound

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Digitaalinen sarjakuva	2
2.1	Digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia sarjakuvalle	5
2.2	Esimerkkejä digitaalisista sarjakuvista	8
3	Liikkeen ja äänen käyttö digitaalisessa sarjakuvassa	22
3.1	Äänenkäyttö digitaalisessa sarjakuvassa	22
3.2	Liikkeen käyttö digitaalisessa sarjakuvassa	24
3.3	Liikkeen ja äänen käyttö yhdessä	25
4	Oman digitaalisen sarjakuvan luominen	26
4.1	Työn tavoite	27
4.2	Työn kuvaus	27
4.2.1	Työn alkuvaihe	27
4.2.2	Sarjakuvani sivujen tarkastelua	29
5	Yhteenveto	36

## 1 Johdanto

Teknologian kehittyessä digitaalinen maailma on luonut uusia mahdollisuuksia monille eri asioille. Tämä pätee myös sarjakuviin. Sarjakuvan tekeminen digitaaliseen maailmaan luo taiteilijalle uusia työkaluja tarinan esittämiseen. Tulen pohtimaan, mitä kaikkea digitaalisuus mahdollistaa sarjakuvalla sekä millaisia digitaalisia sarjakuvia on jo tehty ja mitä digitaalisuuden tuomia etuja niissä on käytetty. Päättäväisyyteni opinnäytetyössäni on tarkastella digitaalisen sarjakuvan elävöittämistä liikkuvilla elementeillä ja äänellä, säilyttäen kuitenkin tunne kuvan pysähtynyt hetki. Tavoitteeni on pohtia, miten näitä tekniikoita voisi käyttää digitaalisissa sarjakuvissa. Työskentelyaikani tämän työn parissa alkoi 2012. Kyseinen aiheeni liittyy vahvasti digitaalisuuteen ja mielestäni se maailma voi muuttua hyvinkin nopealla tahdilla, joten parin vuoden päästä tilanne saattaa olla hyvinkin toisenlainen. Päätin lähteä tarkastelemaan kyseistä aihetta, koska pidän kuvan voimasta ja sen liittämistä tarinoihin. Minua kiinnosti ristiriitainen ajatus kuvasta, jonka tarina on paikoillaan, mutta siinä on kuitenkin liikettä ja ääntä. Uskon tämän ajatuksen sopivan juuri digitaalisen sarjakuvan maailmaan, joten päätin rajata aiheeni digitaalisiin sarjakuviin. Olenkin törmännyt erilaisiin kokeiluihin digitaalisissa sarjakuvissa. Se onkin saanut minut pohtimaan, mikä voisi toimia ja mikä ei. Nykyisin digitaaliseen sarjakuvaan on tullut uusia tyylejä, kuten esimerkiksi Motion Comic. Siinä on yhdistetty sarjakuvamaisuutta ja animaatiota. Näissä tarina kuitenkin etenee omaa tahtiaan, eikä lukija voi säätää lukutahtia. Itseäni kiinnostaa enemmänkin rikastuttaa sarjakuvan kuvia siten, että sarjakuvassa säilyy tunne pysähtyneestä hetkestä. Haluan myös lukijan pystyvän päättämään sarjakuvan lukunopeuden.

Tarkoitukseni on toteuttaa opinnäytetyön puitteissa oma pieni digitaalinen sarjakuva, jossa pyrin havainnoimaan mielestäni toimivia vaihtoehtoja digitaalisen sarjakuvan kuvien elävöittämiseen. En tule käsittelemään sitä, miten hyviä sarjakuvia ja tarinoita tehdään. Tulen keskittymään vain niihin keinoihin, joita liikkuvat elementit ja äänet voisivat antaa digitaaliselle sarjakuvalla.

Luvussa kaksi tulen käsittelemään hiukan sarjakuvan ominaispiirteitä ja antamaan esimerkkejä digitaalinen maailma tuomista mahdollisuuksista sarjakuville. Tulen myös esittelemään erilaisia jo olemassa olevia sarjakuvia, joissa on käytetty erilaisia digitaalisuuden tuomia etuja. Luvussa kolme pohdin tarkemmin liikkuvan elementin ja äänen käyttömahdollisuuksia sarjakuvassa, sekä mitkä tekniikat palvelisivat omia tavoitteitani

säilyttää kuvan pysähtynyt hetki. Luvussa neljä avaan luomani digitaalisen sarjakuvan tekovaiheita ja tarkastelen tekemäni työni lopputulosta. Lopuksi tarkastelen yhteenveto-osiossa työni tavoitteiden onnistumista ja mahdollisia jatkokehityksiä.

## 2 Digitaalinen sarjakuva

Scott McCloud päätyy määrittelemään sarjakuvaa käsittelevässä kirjassaan sarjakuvan tähän muotoon: "Harkitusssä järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma" (McCloud 1994, 9). Sarjakuvan yksi vahva ominaispiirre on yhdistää kuvaa ja tekstiä. Kai Mikkonen käsittelee kuvan ja sanan yhteiseloa kirjassaan Kuva ja sana. Sarjakuvaan liittyen hän toteaa: "Yhteiselonsa ohella eri ilmaisumuotojen koodit voivat myös sulautua yhteen: sarjakuva hyödyntää omia kuvallista ja sanallista ilmaisua yhdistäviä merkkejään (puhekuplat, tunteita kuvaavat graafiset merkit) samalla, kun se perustuu monimediaaliseen tilaan. Sarjakuva on eräänlainen kuvan ja tekstin yhdistelmämuoto eli ikoniteksti: siinä kuva ja sana yhdessä välittävät ajatusta tai kertomusta, jota ne eivät yksinään pystyisi ilmaisemaan. " (Mikkonen 2005, 295-296.) Pekka A. Manninen kertoo sarjakuvan rikkovan länsimaisessa kulttuurissa vallitsevan kahtiajaon kuvan ja tekstin välillä. Sarjakuvassa kuvat ovat tavallaan kirjoitettua tekstiä ja kirjoitettu teksti kuvia. (Manninen 1996, 46) Sarjakuvan ominaispiirteeseen kuuluu siis kuvan ja tekstin yhteen sekoittuminen, jolloin ne luovat oman kielensä kommunikoida lukijan kanssa.

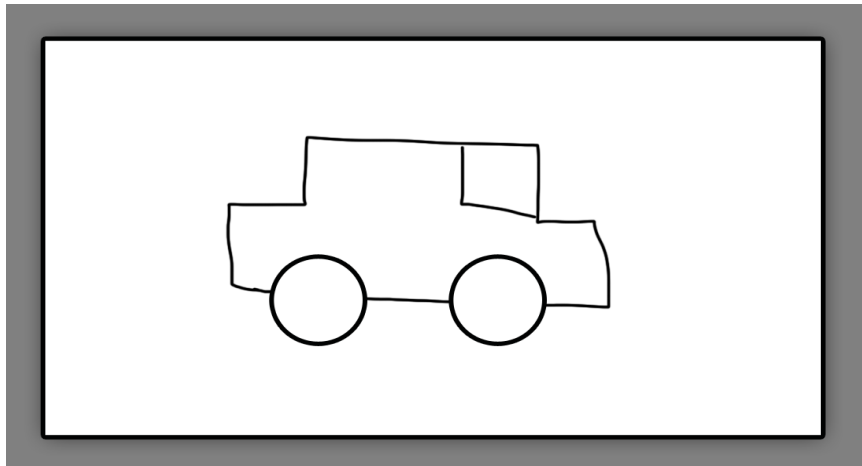
Sarjakuva yleensä koostuu kuvaruuduista, jotka sisältävät tapahtumia. Kuvaruudut muodostavat tarinan, jota lukija seuraa. Ruutujen kuvat ja tekstit antavat lukijalle visuaalista viestiä siitä, mitä ruudussa tapahtuu. Mikkonen toteaa sarjakuvasta kirjassaan seuraavanlaisesti: "Sarjakuvan esitystavalle ovat olennaisia erilaiset kuvan ja sanan välimuodot sekä kertoviksi merkeiksi muuttuneet kuvan konventiot kuten puhe- ja ajatuskuplat, vauhtiviivat ja erilaiset tunnetiloja, ääntä tai fyysisiä reaktioita ilmaisevat merkit" (Mikkonen 1996, 81-82). Piirtämällä esimerkiksi kuvan kiehuva teepannusta, voimme kuvitella kokemuksiemme perusteella, miltä se kuulostaisi. Kuvasta tuleva visuaalinen viesti tuo meille mieleen asioita, joita me olemme elämän aikana kokeneet. Näin me pystymme yhdistämään kuvaan mm. ääntä, makua, hajua ja kipua. Ääntä voidaan myös kuvata tekstillä, joko kertomalla tai ääntä kuvaavilla sanoilla (katso kuvio 1).



Kuvio 1. Vasemman puoleisessa kuvassa kuvaruudun äänimaailmaa kuvaillaan kertovalla tekstillä. Toisessa kuvassa suden ulvontaa yritetään kuvailla ääntä muistuttavalla sanalla.

Me tulkitsemme kuvan symboleita ja teemme johtopäätöksiä siitä, mitä ne ovat. Voimme nähdä kuvassa esimerkiksi ihmisiä, teepannuja, ääniä, autoja, vaikka ne ovat vain yksinkertaisia musteviivoja. Voimme hyväksyä hyvinkin yksinkertaisen muodon esittämään vaikkapa autoa (katso kuvio 2). Tätä asiaa mm. Scott McCloud käsittelee kirjassaan (McCloud 1994, 24-59). Sarjakuvaruutujen "kesto" voi vaihdella paljon, eli paljonko tarinan aika kuluu kussakin ruudussa. Yksi ruutu voi kuvata hyvinkin lyhyttä hetkeä tai vain parin minuutin mittaista hetkeä. Ruutujen väliin jäävä tyhjä aukko voi myös olla pituudeltaan hyvin erilainen (katso kuvio 3). Aika voi siis edetä ruuduissa ja ruutujen välissä eri tahtiin. Ruutujen kuvat ja tekstit antavat vihjeitä kohtauksen kestosta, ja lukija tulkitsee niitä lukiessaan.

Sarjakuville on tärkeää myös kuvata liikettä. Vaikka kuvat itsessään eivät liikukaan, voi vauhtia ja liikettä kuvata mm. vauhtiviivoilla. Vauhtiviivat näyttävät liikkeen suunnan ja voiman. Myös erilaisilla piirretyillä tehosteilla voidaan korostaa liikettä tai vaikkapa törmäyksiä. Sarjakuvissa käytetään myös symboleita, jotka viittaavat tiettyyn liikkeeseen. Kun niiden käyttö tulee tutuksi lukijoille, tunnistavat he niiden tarkoituksen silmänräpäyksessä (McCloud 1994, 109-117). Digitaaliseen sarjakuvaan puolestaan voidaan lisätä ihan oikeata liikettä, mikäli niin halutaan. Periaatteessa vauhtiviivat voidaan korvata oikealla liikkeellä, joka tapahtuu kuvaruudussa. Teknisesti tämä voi olla helppoa tehdä, mutta tehosteiden lisääminen toimivaksi kokonaisuudeksi sarjakuvan kanssa voi olla haasteellista. Tätä aihetta käsittelemme tarkemmin luvussa kolme.



Kuvio 2. Tässä kuvassa pystymme näkemään auton, vaikkakin se on hyvin kaukana fotorealistisesta autosta.



Kuvio 3. Kahden ensimmäisen kuvan välissä aikaa kuluu monia kuukausia, mutta kahdessa alimmaisena kuvan välissä aikaa kuluu vain erittäin pieni hetki.



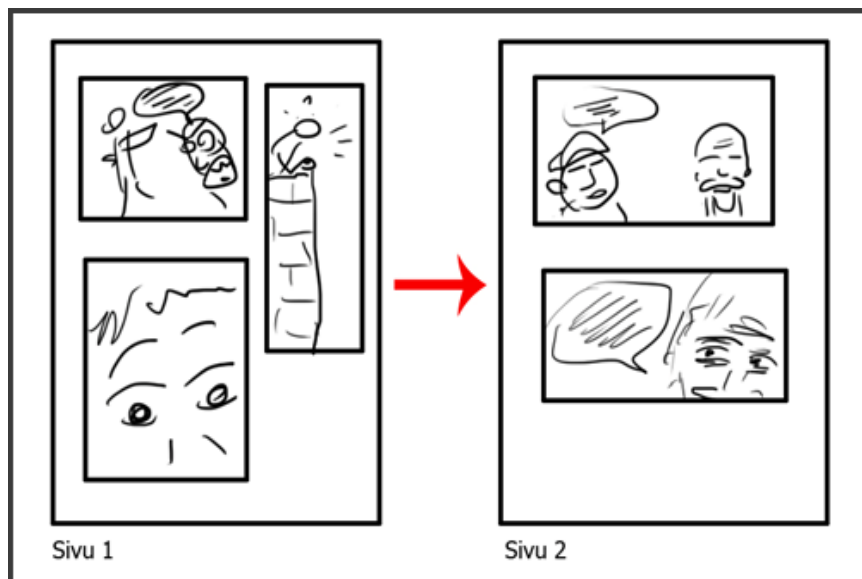
Mielestäni sarjakuvien ydin on esittää kuvien, tekstien ja symbolien avulla jokin tarina, ja erilaisten tehokeinojen avulla taiteilija helpottaa vision välittämistä lukijalle. Painetuissa sarjakuvissa rajoitteena on yleensä lukuympäristö, sillä sarjakuvan on pitänyt mahtua johonkin rajattuun sivukokoon. Sarjakuvalehti pitää myös hankkia fyysisesti itselle, että sitä voi lukea. Painetut kuvat eivät myöskään pysty muuttamaan muotoaan, joten mitään liikettä ei pysty niihin lisäämään. Digitaalinen maailma luo tähän asiaan taitelijalle uusia työkaluja.

## 2.1 Digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia sarjakuvalle

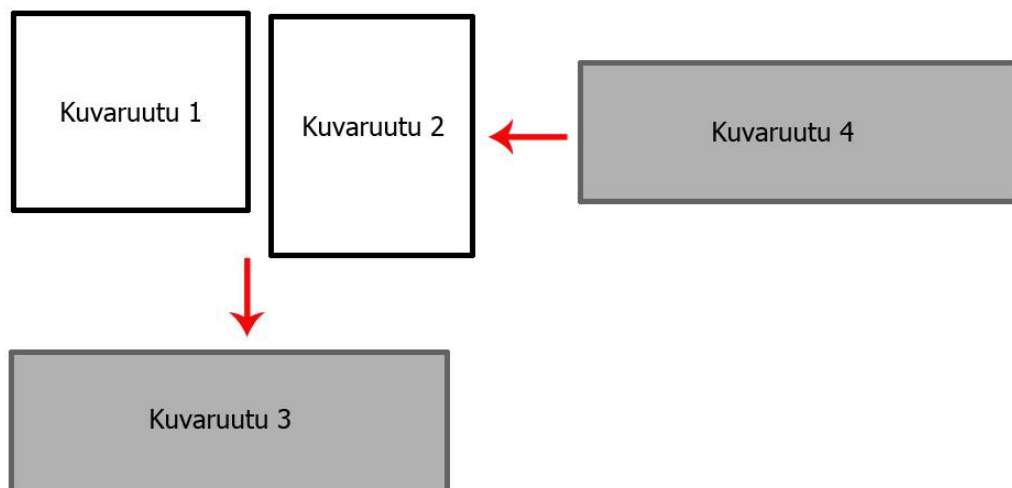
Ensinnäkin sarjakuvan lukuformaatit ovat uusia digitaalisessa ympäristössä. Sarjakuvan lukeminen voi tapahtua mm. tietokoneen, tabletin tai vaikka kännykän kautta. Digitaalinen sarjakuva voi olla erillinen ladattava tiedosto koneellasi tai sitten internetissä luettava verkkosarjakuva. Sarjakuva voi olla myös tallennettu DVD:ksi tai CD:ksi. Nämä uudet formaatit mahdollistavat uusien ominaisuuksien lisäämistä sarjakuvaan. Käyn seuraavaksi läpi muutamia ominaisuuksia. Tämä ei ole mikään kaiken kattava lista, sillä uusia muotoja tulee aina kehittymään lisää.

Digitaaliset sarjakuvat voivat olla tekniikaltaan monenlaisia. Ehkä yksinkertaisin tapa on piirtää paperille sarjakuvaa ja kopioida se tietokoneelle, josta se sitten lisätään kuvatie-dostona esimerkiksi nettisivulle. Kuva voidaan mm. upottaa html-koodin sisälle, jossa määritellään, mihin kohtaan nettisivua kuva tulee ja miten se näkyy lukijalle näytössä. Digitaalinen ympäristö myös mahdollistaa sarjakuvan piirtämisen tietokoneella, jossa kuvaa voi muokata monin eri keinoin. Mikäli piirtäminen ei innosta, voi sarjakuvia myös tehdä käyttäen muita tekniikoita, kuten esimerkiksi valokuvia tai 3D-ohjelmia. Paperimaailmassa olemme tottuneet tietynlaiseen sivukokoon, joka yleensä riippuu kirjan sivun koosta. Digitaalisessa maailmassa yksi sivu voi olla yhden pienen kuvan kokoinen tai äärettömän kokoinen. Digitaalinen maailma mahdollistaa tämän äärettömän kokoisen sivukoon, jolloin taiteilija voi itse päättää millaisen sivun hän luo. Digitaalisen sarjakuvan sivujen "kääntäminen" voidaan myös toteuttaa eri tavoilla. Digitaalisen sarjakuvan sivuahan ei voi fyysisesti kääntää. Parempi termi olisikin sivun vaihtaminen. Sivun vaihtaminen onnistuu mm. tekemällä sivulle linkin, jota klikkaamalla pääsee seuraavaan sivuun (katso kuvio 4). Periaatteessa digitaalisen sarjakuvan voi rakentaa myös siten, että itse sivu ei vaihdu, mutta sen kuvat vain vaihtuvat, tai uusia kuiva ilmestyy lisää ja samalla sivu liikkuu uusien kuvien suuntaan (katso kuvio 5). Scott Mc-

Cloud uskoo, että perinteisen sarjakuvan staattisen sivumallin rikkominen voisi olla digitaalisen sarjakuvan suurimpia mahdollisuuksia (McCloud 2000, 216-229).



Kuvio 4. Lukijalle näkyvät vain sivu yhden kuvat. Sivulta yksi pääsee sivulle kaksi klikkaamalla linkkiä. Tällöin kuvaruutuun ilmestyvät sivu kahden kuvat ja sivu yhden kuvat katoavat.



Kuvio 5. Sivun ei vaihdu, mutta linkkiä klikkaamalla sivun alareunaan ilmestyy uusi kuva, joka on ennen tätä piilossa lukijalta (kuvaruutu 3). Seuraavalla klikkauksella ruudun näkymä siirtyy oikealle, jolloin kuvaruutu 4 ilmestyy keskelle näyttöä ja muut kuvaruudut siirtyvät vasemmalle.

Digitaaliseen sarjakuvaan voi myös helposti rakentaa monia omia tarinapolkuja. Esimerkiksi sarjakuvassa poika pohtii, kumpaa polkua pitkin hän jatkaisi matkaansa. Digitaalisessa maailmassa sarjakuvan tekijä voi luoda lukijalle vaihtoehtoisia polkuja tarinan etenemiseen. Sarjakuvaan voidaan tehdä kaksi linkkiä, joita klikkaamalla lukija voi päättää, kumpaa polkua poika jatkaa matkaansa. Näin voidaan tehdä saumattomasti kaksi eri tarinapolkua samaan sarjakuvaan. Linkitystä voi myös käyttää luovasti muuhunkin. Esimerkiksi kuvasta pitää löytää tietty kohta, jota painamalla lukija pääsee seuraavaan sivuun tai kuvaan.

Sarjakuvaan voidaan myös liittää elementtejä, jotka reagoivat lukijan liikkeisiin. Esimerkiksi cursorin ollessa kohteen päällä voi kyseinen elementti alkaa hohtaa tai liikkua jotenkin. Tablet tietokoneet tuovat vielä lisää ominaisuuksia käyttäjän tekemiin liikkeisiin. Ne mahdollistavat mm. kuvan eri elementtien "putoamisen" ja heilumisen Tablet tietokonetta liikuttalemalla. Tällaista tekniikkaa on käytetty mm. iPadiin tehdyssä soveluksessa Alice for the iPad (katso kuvio 6). Se on iPadiin tehty kirja tarinasta Alice in Wonderland. Siinä lukija voi iPadiä heiluttelemalla ja kääntelemällä liikutella esineitä tarinan kuvissa.



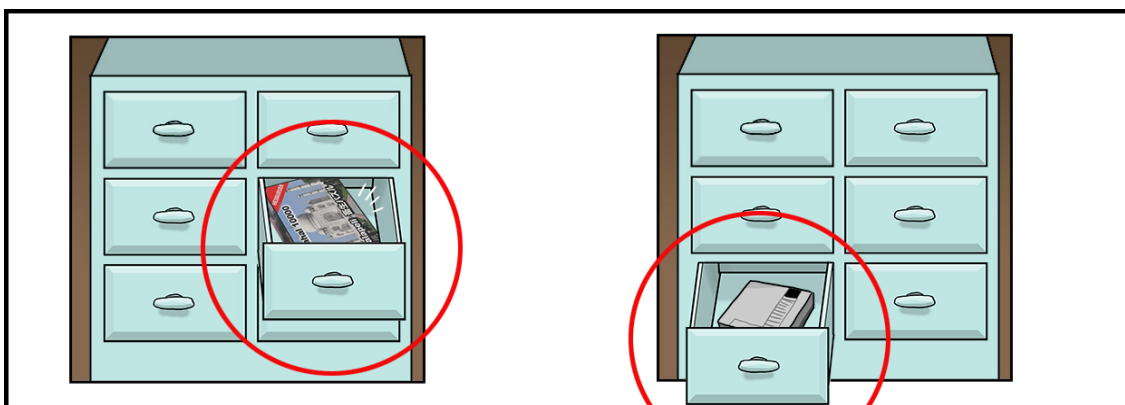
Kuvio 6. Kuva iPadiin tehdystä kirjasta Alice in Wonderland. Kirjassa näkyvät eri elementit reagoivat iPadin eri asentoihin. Tätä sovellusta voi käydä tarkastelemassa esittelyvideon avulla osoitteesta: <http://www.youtube.com/watch?v=gew68Qj5kxw>

Liikkuvat elementit ovat mielestäni hyvä mahdollisuus digitaalisessa sarjakuvassa. Sarjakuvan tekijä voi nyt myös halutessaan liittää liikettä kuviinsa. Liike voi kohdistua koko kuvaan tai vain tiettyyn osaan. Myös äänien lisääminen sarjakuvaan on mahdollista. Motion Comic on yksi uudenlainen digitaalinen sarjakuvatyyli. Niissä on mm. käytetty ääntä ja liikettä. Ne ovat mielestäni kuitenkin menneet jo täysin animaatioksi, koska niissä tarina etenee omaa vauhtiaan, eikä lukija voi itse päättää lukunopeutta. Tekstitkin on usein korvattu äänitehosteilla ja ääninäyttelijöillä. Tämän tyylistä sarjakuvaa tarkastelen tarkemmin seuraavassa alaluvussa. Esimerkkejä löytyy myös netistä hakusanalla Motion Comic. Vaikka digitaalinen ympäristö luokin uusia työkaluja sarjakuvan kuvien rakentamiseen, ei niiden käyttö toimivasti välttämättä ole helppoa. Mielestäni moni digitaalinen sarjakuva on hyvin perinteisen sarjakuvan näköinen, eikä niissä käytetä kaikkea digitaalisuuden tuomaa potentiaalia. Toki erilaisten tehosteiden tekeminen on työläämpää ja vaatii enemmän teknistä osaamista. Perinteisemmän muotoisen sarjakuvan voi myös helpommin muokata printti- tai verkkosarjakuvaksi. Tarkoitukseni ei kuitenkaan ole pohtia millainen digitaalinen sarjakuva olisi kaikin puolin täydellinen, vaan perehtyä nimenomaan vain liikkuvien elementtien ja äänen käyttöön digitaalisessa sarjakuvassa. Miten näillä elementeillä voisi saada mahdollisimman toimivan ratkaisun, joka palvelisi sarjakuvaa ja tekisi siitä mielenkiintoisemman?

## 2.2 Esimerkkejä digitaalisista sarjakuvista

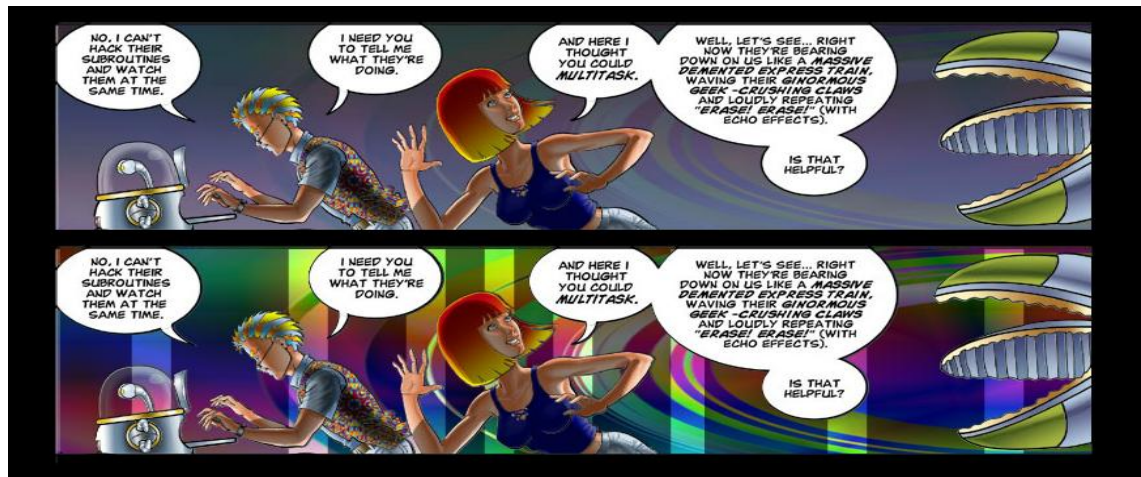
Olen pyrkinyt etsimään mahdollisimman monenlaisia digitaalisia sarjakuvia, joissa käytetään digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia hyväksi. Tämä on tapahtunut vuoden 2012 aikana. Lähdin etsimään erilaisia digitaalisia sarjakuvia Googlen avulla käyttäen hakusanoina mm. *interactive comic*, *webcomic* ja *digital comic*. Näistä mielenkiintoisimmat linkit löysin hakusanalla *interactive comic*, joka tuotti 35 800 000 hakutulosta helmikuussa 2013. Tutkin myös muita sarjakuvia käsitteleviä opinnäytetöitä ja löysin niistäkin hyviä esimerkkejä. Tarkoitukseni on seuraavaksi käydä läpi muutamia löytämiäni sarjakuvia ja tarkastella, mitä mahdollisuuksia niissä on käytetty. Pyrin myös tarkastelemaan sitä, miten niissä käytetyt ratkaisut voisivat toimia omassa päämäärässäni, joka on digitaalisen sarjakuvan elävöittäminen digitaalisuuden mahdollistamien tehosteiden avulla siten, että sarjakuvalle tyypillinen pysähtynyt hetki säilyy. Pääpainoni tulee olemaan verkkosarjakuvissa, mutta tavoitteeni on myös löytää Tablet tietokoneisiin tehtyjä sarjakuvia.

Ensimmäisenä tarkastelen Akaki Kuumerin verkkosarjakuvaa nimeltä Kujan alku. Kyseisessä sarjakuvassa on käytetty yksinkertaisesti hyväksi html-koodauksen mahdollisuuksia. Käytetyt erikoistehosteet eivät ole räiskyviä, ja sarjakuvan ulkonäkökin on melko rauhallinen. Sivuja vaihdetaan kuvaa klikkaamalla. Muutamiin kuvaruutuihin on lisätty liikettä. Näissä on käytetty yksinkertaista tekniikkaa. Osa kuvista on gif-kuvia, jolloin niissä tapahtuu jotakin toistuvaa liikettä. Jotkut kuvat reagoivat kursorin tullessa niiden päälle (katso kuvio 7). Myös sivun lukemiseen on käytetty erikoistehosteita. Välillä kuvaa klikkaamalla sivu ei vaihdukaan, vaan lisää kuvia ilmestyy sivulle (Kuumer 2009).



Kuvio 7. Kuva Akaki Kuumerin sarjakuvasta Kujan alku. Pöytälaatikon luukut avautuvat, kun hiiren kursori osuu niihin.

Charley Parkerin verkkosarjakuva Argon Zark käyttää myös hyvin hyväksi erikoistehosteita. Sarjakuva on hyvin värikäs, ja jokaisella sivulla tuntuu olevan jokin liikkuva erikoistehoste. Enimmäkseen erikoistehosteet on tehty reagoimaan lukijan hiiren kursoriin. Kun se osuu kuvan päälle, tapahtuu sivun kuvissa liikettä. Liike loppuu, kun kursori poistuu kuvan päältä. Näin lukija voi itse päättää, milloin liikettä näkyy ja milloin ei (katso kuvio 8). Se myös luo jännitystä lukijalle siitä, mitä kursorin siirtäminen seuraavaan kuvaan aiheuttaa. Välillä sarjakuvan kuvassa voi olla liikettä ilman sen aktivoimista (Parker 1995).



Kuvio 8. Kuva Charley Parkerin sarjakuvasta Argon Zark. Kuvaan tulee liikettä, kun hiiren cursori osuu kuvan päälle. Alemmassa kuvaruudusta näkee, miltä sama kuva näyttäisi, jos sen päälle laitetaan hiiren cursori. Sen tausta muuttuisi värikkäämmäksi ja värit taustalla välkehtisivät.

Jotkut digitaaliset sarjakuvat saavat jo lukijan pohtimaan, onko tämä enemmänkin animaatio kuin sarjakuva. Tällainen pohdinta tulee myös minulle mieleen Lions Gaten julkaisemasta sarjakuvasta *Saw: Rebirth* (katso kuvio 9). Se on oikeastaan video sarjakuvasta, johon on lisätty liikettä ja ääntä. Tarina etenee tässä itsenäisesti, eikä lukija voi säätää lukutahtia. Tarinan kuvat tulevat ja vaihtuvat täysin omaan tahtiinsa. Kuvien sisään ei ole varsinaisesti lisätty liikettä, mutta kuvat itsessään voivat liikkua. Tällä tarkoitan sitä, että kamera voi zoomata kuviin ja kuvaruudut voivat liikkua eri suuntiin. Myös erilaisia visuaalisia erikoistehosteita on käytetty. Tarinassa on kertojääni, joka lukee kaikki sarjakuvan tekstit. Sarjakuvaan on lisätty taustamusiikkia ja ääniä, joilla pyritään luomaan tunnelmaa (Lions Gaten 2011).

Tämän tyyllisiä teoksia on alettu kutsua Motion Comicseiksi. Mm. jättyhtiö Marvel tuottaa jonkun verran tämän tyyppisiä sarjakuvia. Saman tyylistä tekniikkaa voi myös käyttää elävöittämään klassisia teoksia. Esimerkiksi nettisivulta [classicalcomics.com](http://classicalcomics.com) löytyy digitaalinen sarjakuva William Shakespearen kirjoittamasta teoksesta *Macbeth*. Tämä on luotu samantyyllisellä tekniikalla kuin edellä mainittu *Saw: Rebirth*. Tämä digitaalinen sarjakuva tuo mieleen yhdistelmän sarjakuvaa ja äänikirjaa. Kaikki tekstit näkyvät sarjakuvamaisesti puhekuplissa, ja samalla lukijääni lukee niitä. Tekstit on suoraan otettu William Shakespearen teoksesta, jolloin lukija ei menetä mitään informaatiota suhteessa pelkkään kirjalliseen teokseen. Kuviin on myös lisätty hieman liikettä. Monelle pelkän kirja lukeminen tuntuu hyvin tylsältä. Siksi tällainen yhdistelmä sarjakuvamaista



kuvaa ja äänikirjaa voi olla todella paljon mielenkiintoisempi tapa saada koululainen tutustumaan kirjailijan tuottamaan tekstiin.



Kuvio 9. Kuva Lion Gaten julkaisemasta sarjakuvasta Saw: Rebirth. Sarjakuva etenee omaa tahtiaan videopalkissa.

Digitaalisia sarjakuvia voi tehdä, vaikka ei osaisi piirtää. Digitaalisessa maailmassa voi helposti tehdä vaikka valokuvista sarjakuvan ja kuvankäsittelyssä muokata niitä minkä näköiseksi tahansa. Tästä yhtenä esimerkkinä on Matt Gibsonin ja Geoff Gavirian tekemä digitaalinen sarjakuva nimeltä Dead On Arrival. Siinä koko sarjakuva on tehty valokuvista (katso kuvio 10). Sarjakuvassa on käytetty myös muitakin digitaalisen maailman mahdollistamia ominaisuuksia. Siihen on mm. lisätty taustamusiikki. Sarjakuva koostuu luvuista, joissa jokaisessa on oma tunnelmallinen taustamusiikki. Sivujen vaihtamiseen on luotu animaatio, jonka sivu näyttää kääntyvän samalla tavalla kuin oikean kirjan sivu. Osaan kuvista on myös lisätty hetkellistä liikettä. Joihinkin kuviin on myös kätketty linkki, jonka lukijan pitää löytää ja klikata päästäkseen eteenpäin sarjakuvassa. Kyseisessä sarjakuvassa päähenkilö on saanut selville, että joku on myrkyttänyt hänet,

ja hän tulee kuolemaan muutamien päivien sisällä. Päähenkilöllä on lista henkilöistä, joita hän epäilee syyllisiksi. Tässä vaiheessa lukijalle annetaan mahdollisuus päättää, ketä henkilöä hän lähtee ensimmäiseksi tutkimaan. Näin sarjakuvaan on luotu lukijalle mahdollisuus valita polku, jota pitkin tarina etenee. Kaikki polut johtavat takaisin samaan loppuun. Ne antavat kuitenkin lukijalle enemmän taustatietoja ympäristön tapahtumista (Matt Gibson & Geoff Gaviria 2007).

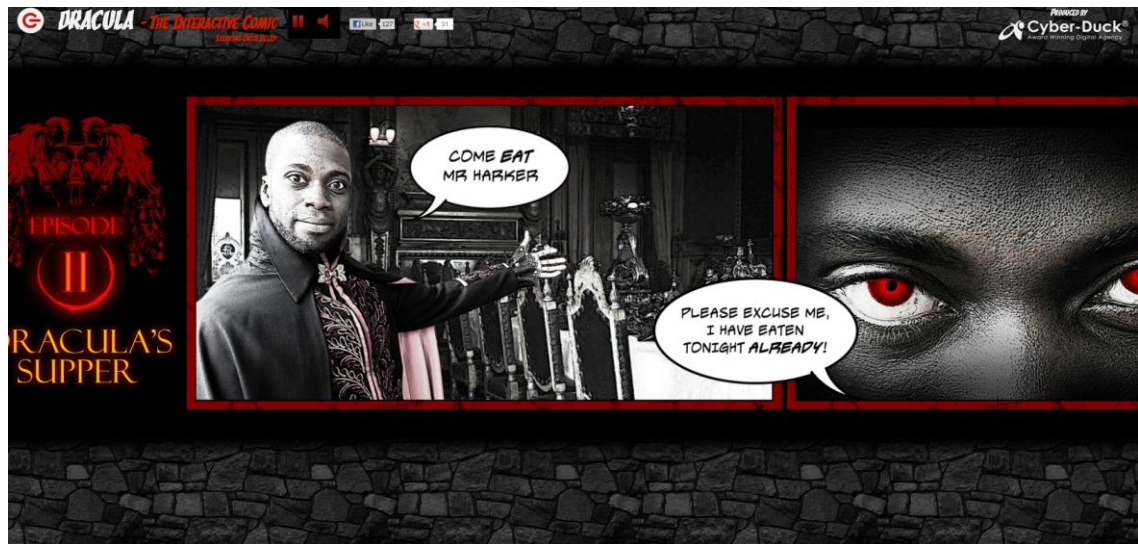


Kuvio 10. Kuva digitaalisesta sarjakuvasta nimeltä Dead Or Alive.

Toinen samantyylinen digitaalinen sarjakuva on Dracula - The Interactive Comic, jonka on tuottanut Cyber-Duck. Siinäkin on muodostettu sarjakuvan kuvat valokuvista, joita on kuvankäsittelyssä muokattu hieman sarjakuvamaisen näköisiksi (katso kuvio 11). Tämä sarjakuva koostuu luvuista. Yksi luku lataantuu kerrallaan luettavaksi. Luvussa olevat sarjakuvaruudut on liitetty pitkäksi horisontaaliseksi jonoksi. Jonosta näkyy aina noin muutama kuva kerrallaan ja lukija voi hiiren kursoria viemällä oikealle tai vasemmalle liikutella horisontaalista kuvajonoa haluamaansa suuntaan. Suurimpaan osaan kuvaruuduista on lisätty pieni 3D-erikoistehoste. Tällä tarkoitan sitä, että kuvaruudun eri elementit näyttävät olevan eri tasoilla syvyysuunnassa. Esimerkiksi jos kuvaruudussa näkyy mies ja taustalla maisema, ne on eroteltu kahdeksi eri elementiksi. Taa-  
empana oleva elementti, eli tässä tapauksessa maisema liikkuukin hitaammin sivu-



suunnassa kuin edempänä oleva mies. Tämä luo syvyysvaikutelmaa sarjakuvan ruutuihin. Joissain kuvaruuduissa näkyy jatkuvaa liikettä, esimerkiksi sumua, joka liikkuu kuvaruudun alalaidassa koko ajan. Osaan kuvista on luotu kertaluontoisia liikkeitä, jotka aktivoituvat hiiren kursorin osuessa niiden päälle. Kertaluontoista liikettä on käytetty kahdella eri tavalla. Esimerkiksi kuvaan ilmestyy tekstiä, joka jää kuvaan, eikä liikettä enää voi nähdä.



Kuvio 11. Kuva digitaalisesta sarjakuvasta nimeltä Dracula - The Interactive Comic.

Toinen tapa, jota sarjakuvassa käytetään, on kertaluontoisen liikkeen aktivointi aina, kun hiiren kursori tulee kuvaruudun päälle. Tällaisessa kuvassa voivat olla esimerkiksi taivaalla näkyvät ukkospilvet, joissa välähtää aina salama, kun kursori osuu niihin. Näihin kertaluonteisiin liikkeisiin on myös luotu kertaluonteiset äänitehosteet. Salaman välähtäessä kuvassa kuuluu aina ukkosen jyrähdys. Huomasin näissä toistuvissa kertaluontoisissa tehosteissa pienen ongelman. Mikäli lukija liikuttaa hiiren kursoria edestakaisin näissä kuvaruuduissa, aktivoituvat liikkeet ja äänet yhtä moneen kertaan. Tällöin kuvassa aktivoituva liikesarja keskeytyy ja alkaa uudestaan alusta. Tämä näyttää hiukan oudolta. Pahempi tapaus on äänitehoste, sillä se ei pysäytä jo aloitettua ääniraitaa, vaan sama äänitehoste toistuu moneen kertaan ja niin nopealla tahdilla, kuin lukija siirtelee hiiren kursoria kuvan päälle. Tällöin sama äänitehoste voi kuulua päällekkäin moninkertaisena. Tämä mielestäni tappaa hyvin nopeasti kuvan tunnelman. Toki järkevä käyttäjä ei ala vispaamaan hiirtä edestakaisin kuvassa, jolloin tämä ongelma ei tule näkyviin. En silti haluaisi itse luoda sarjakuvaa, jonka kuvan tunnelmia lukija voi pilata. Sitä paitsi hiiren kursori voi mennä helposti vahingossakin kuvan päälle. Etenkin tässä sarjakuvassa, jossa kursorin vienti kuvan päälle saa monissa kuvissa aikaan jonkinlai-

sen erikoistehosteen, ja sarjakuvaa pääsee lukemaan eteenpäin liikuttamalla hiiren kursoria oikealle. Näin ollen lukija liikuttaa kursoria hyvin paljon lukiessaan tätä sarjakuvaa, jolloin mahdollisuus osua saman kuvan päälle monta kertaa on hyvin todennäköinen. Sarjakuvaan on myös liitetty taustamusiikki, joka soi koko sarjakuvan ajan taustalla. Se luo kieltämättä tunnelmaa, mutta onneksi sarjakuvan käyttöliittymästä löytyy myös nappi, jolla voi mykistää taustamusiikin. Taustamusiikki nimittäin voi pitemmän päälle alkaa ärsyttää lukijaa. Varsinkin tässä tapauksessa, kun sama musiikki soi kaikkien sarjakuvan lukujen aikana.

Edellä kuvattu sarjakuva antaa lukijalle mahdollisuuden osallistua sarjakuvan tapahtumiin. Yhdessä kohdassa tarinan päähenkilö on joutunut vangiksi ja pohtii, miten voisi karata. Tällöin lukijalle annetaan mahdollisuus etsiä huoneesta oikea esine, jolla hän saa vankilan oven hajalle. Kun lukija löytää sen, pitää se hiiren avulla vetää vankilan oven kohdalle, jolloin tarinaa pääsee taas lukemaan eteenpäin. On myös kohtia, joissa lukija saa tehdä päätöksiä, miten tarina etenee kahden annetun vaihtoehdon avulla. Nämä valinnat eivät kuitenkaan vaikuta tarinan olennaiseen juoneen. Tarina loppu on aina sama ja valinnat lähinnä vaikuttavat siihen, jääkö välistä yksi sarjakuvan luku näkemättä. Tämä saa minut pohtimaan, onko näistä mitään hyötyä koko sarjakuvalla, vai ovatko ne vain tehostekikkailuja. Tässä tapauksessa valinnat ovat mielestäni tarinan kannalta turhia ja teennäisiä. Olen sitä mieltä, että sarjakuvaan ei pidä tehdä vaihtoehtoisia tarinapolkuja, mikäli niihin ei panosteta kunnolla. Olen törmännyt digitaalisiin sarjakuviin, joissa lukija saa tehdä valintoja, mutta vain yksi polku on se ns. oikea. Muut polut joko jättävät tarinan vain lyhyemmäksi tai päättyvät saman tien väärään valintaan, ja tarina päättyy siihen. Tämä on minun mielestäni huono ratkaisu, ellei koko sarjakuvan idea ole jonkinlainen erilaisten vaihtoehtojen tutkiminen. Mikäli sarjakuvan tekijä haluaa luoda omaan tarinaansa vaihtoehtoisia polkuja, tulisi niiden mielestäni olla omia vahvoja tarinoita, eikä vain teennäisiä pieniä hyppäyksiä päätarinan vieressä.

Sarjakuvassa on myös kohta, jossa Dracula pitää kukistaa puhelimen ja nettikameran avulla. Puhelimella pitäisi mennä ohjeissa annettuun osoitteeseen ja näyttää sen sivun kuvaa puhelimella nettikameraan, jolloin Draculan ilmeisesti pitäisi kukistua. Minulla ei ole nettikameraa, joten sitä en voinut testata. Tämä on kuitenkin ensimmäinen kerta, kun näen tämänlaista tekniikkaa käytettävän digitaalisessa sarjakuvassa. Tämä on varmasti luova tapa saada lukija osallistumaan tarinaan, mutta miten se vaikuttaa itse sarjakuvaan? Oma tarkoituksenihan oli säilyttää sarjakuvamaisuus digitaalisessa sarjakuvassa. Tämän tyylliset tekniikat, jossa lukija laitetaan tekemään asioita, alkavat

mielestäni muistuttaa peliä. Pelissä tyypillisesti käyttäjä vaikuttaa tarinan etenemiseen ja tapahtumiin, kun taas sarjakuvassa vain seurataan tarinan etenemistä. En väitä, etteikö tämän tyyliä tekniikoita sovi käyttää digitaalisessa sarjakuvassa. Ne vaan eivät palvelisi minun päämääriäni digitaalisessa sarjakuvassa, jonka aion opinnäytetyön puitteissa toteuttaa.

Seuraavaksi tarkastelen hieman omituisempaa digitaalista sarjakuvaa nimeltä Hotel, jonka on tehnyt Han Hoogerbrugge. Tämä ei ole kovin perinteisen oloinen sarjakuva, mutta jonkinlainen interaktiivinen tarina kuitenkin. Tässä teoksessa ei ole sarjakuvalla tyypillisiä kuvaruutuja, vaan tarina kuvataan yksi tapahtuma kerrallaan (katso kuvio 12). Yksi tapahtuma yleensä loppuu, kun lukija haluaa vaihtaa seuraavaan tapahtumaan. Tapahtuman sisällä voi olla niin kauan kuin haluaa, ja sieltä yleensä löytää tutkittavia asioita. Tapahtuman tarina etenee yleensä siten, että lukija klikkailee hiirellä henkilöitä, jolloin he "puhuvat" tai jotenkin muuten reagoivat klikkaukseen. Puheella tässä tapauksessa tarkoitan sitä, että klikattu hahmo alkaa mumista jotakin, ja puheen teksti ilmestyy johonkin kohtaan sivua. Keskustelun eteneminen tapahtuukin klikkailemalla eri hahmoja. Välillä on myös tapahtumia, joissa ei puhuta mitään. Niissä ei näytä olevan mitään järkeä, mutta se sopii tarinan hulluun tunnelmaan (Han Hoogerbrugge 2004).



Kuvio 12. Kuva Han Hoogerbruggerin sarjakuvasta Hotel. Tarina etenee, kun lukija klikkailee kuvan linkkejä, jotka voivat olla henkilöitä tai esineitä.

Sarjakuvan ei tarvitse olla aina viihdettä tai mielikuvituksen tuotetta. Tämän sain todeta, kun löysin Dan Archerin tekemän digitaalisen sarjakuvan. Sen idea on kertoa interaktiivisen sarjakuvan avulla Bagdadissa tapahtunut selkkaus, jossa kuoli seitsemäntoista irakilaisista. Yksi sarjakuvan sivu tai näkymä sisältää aina kartan tapahtumapaikasta (katso kuvio 13). Karttaan on merkitty punaisella, keltaisella ja vihreällä värillä välkkyviä kohtia. Kun niiden päälle vie hiiren cursorin, avautuu näytölle sarjakuvaruutuja. Ne kertovat sarjakuvan keinoin, mitä sillä hetkellä tapahtui ja missä kyseiset kohteet ovat. Väreillä on omat merkityksensä. Punainen väri kuvaa tilanteita Blackwater-joukkojen raportoinnin mukaan. Keltainen väri kuvaa tilanteita siviilien antamien lausuntojen mukaisesti ja vihreät kohdat irakilaisten poliisien mukaan. Tarinat poikkeavat hyvin paljon toisistaan. Lukemalla pelkästään yhden värikoodin alla olevia sarjakuvaruutuja saa tilanteesta hyvin erilaisen kuvan. Jokaisen sivun alalaidassa näkyy kellonaika. Se kertoo kyseisen sivun tapahtumien tarkan kellonajan. Mikäli välkkyviä värikohtia

klikkaa, aukeaa linkki johonkin aiheeseen liittyvään nettisivuun. Näin lukija saa lisää tietoja tapahtumista ja niihin liittyvistä asioista. Mielestäni tämä on hyvin mielenkiintoisen tapa raportoida tapahtumia ja osoittaa, kuinka monipuolisesti digitaalista sarjakuvaa voi käyttää (Dan Archer 2011).



Kuvio 13. Kuva Dan Archerin interaktiivisesta sarjakuvasta. Hiiren cursorin vieminen välikkyvän värin kohdalle paljastaa sarjakuvassa esiintyvien eri ryhmien sarjakuvaruudut. Kuvassa aktivoituna punaisen värin ryhmä, eli Blackwater-joukot.

Löytämistäni digitaalisista sarjakuvista Stu Campbellin sarjakuva Nawlz on mielenkiintoisimpia. En nyt puhu tarinasta vaan siitä, kuinka sarjakuvassa on käytetty digitaalisen maailman luomia mahdollisuuksia hyväksi. Sarjakuvasta näkyy se, että artisti ei ole tehnyt sitä printtisarjakuvien oppien mukaisesti. Sarjakuva on rakennettu täysin digitaalinen ympäristö huomioiden. Tässä teoksessa ei tule printtimaailmasta tuttua sivun kääntämistunnetta, vaan kuvat vaihtuvat hyvinkin luovasti. Linkkiä painamalla näytölle saattaa tulla uusi kuva sivulta tai ilmestyä jostain piilosta. Lukijalle ei tule sellaista tunnetta, että sivua vaihdettaisiin, vaan tarina seikkailee sujuvasti digitaalisen maailman syövereissä ja sen syvässä äärettömyydessä (katso kuvio 14).

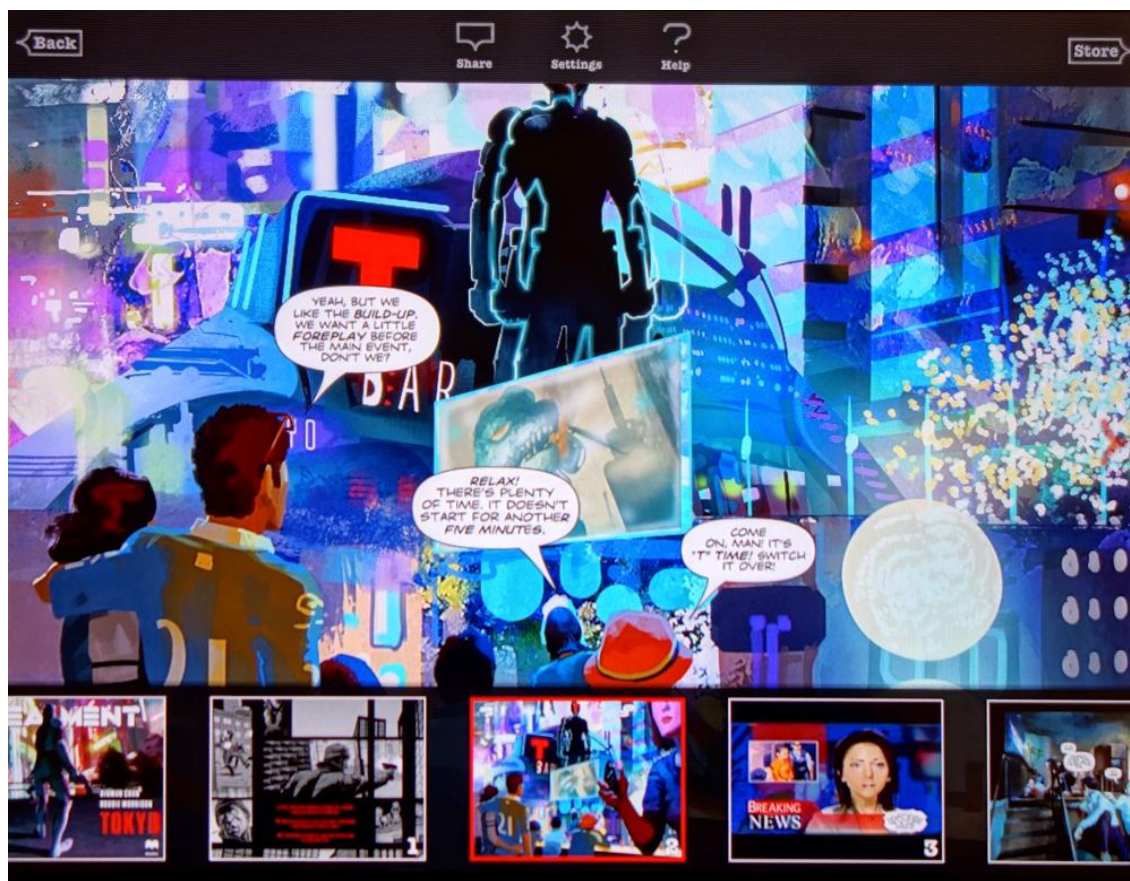




Kuvio 14. Kuva Stu Campbellin sarjakuvasta Nawlz. Linkkejä klikkaamalla lukija pääsee näkemään lisää kuvia. Uudet kuva ovat kuitenkin peitossa, joten niitä ei näe ilman linkkien klikkauksia.

Taustalla pyörii myös tunnelmaa kuvaava taustaääni, joka vaihtelee sarjakuvan eri vaiheissa. Sarjakuvasta löytyy yksittäisiä äänitehosteita. Myös liikkuvia elementtejä on käytetty hillitysti ja järkevästi (Stu Campbellin 2007). Mielestäni tässä on käytetty onnistuneesti neljää digitaalisen sarjakuvan mahdollistamaa asiaa: ääntä, liikkuvia elementtejä, interaktiivisuutta ja lukemisympäristöä. Ennen kaikkea näitä neljää asiaa on käytetty kohtuudella ja sopivasti. Niiden liiallinen käyttö voi häiritä ja sarjakuvan rajat alkavat hämärtyä. Tällöin teos alkaa muistuttaa enemmänkin animaatioita tai peliä.

Olen käsitellyt paljon esimerkkejä erilaisista verkossa toimivista sarjakuvista. Toinen vahvasti nouseva media digitaaliselle sarjakuvalle voi olla iPad. Siihen onkin tuotettu erilaisia digitaalisia sarjakuvia. Käsittelen seuraavaksi muutamia sellaisia. Latasin iPadille Madefire-sovelluksen, jonka avulla voi ladata ja lukea ilmaiseksi sen tuottamia erilaisia sarjakuvia. Näiden sarjakuvien tarkoitus on nimenomaan tuoda esille uusi tapa lukea digitaalista sarjakuvaa. Sarjakuvat on tehty iPadilla ja iPhoneella luettaviksi. Näissä sarjakuvissa on mielestäni hyvin tuotu esille se, että digitaalista sarjakuvaa voidaan lukea eri tavalla. Tarkastellaan ensin sivun vaihtamista. Tässä tapauksessa sivun vaihtaminen on hiukan hämärä käsite, koska siinä ei ole varsinaisesti sellaisia sivuja, joihin me sarjakuvissa olemme tottuneet. Olisi parempi puhua kohtauksesta. Sarjakuva koostuu kohdauksista, jotka sisältävät tietyn verran informaatiota. Lukija voi valita valikosta kohtauksen, johon hypätä (katso kuvio 15).



Kuvio 15. Kuva yhdestä Madefiren sarjakuvasta. Näpäyttämällä iPadin ruutua saadaan kohta-usvalikko ilmestymään kuvaruudun alareunaan. Sieltä lukija voi valita, mihin kohtaukseen hypätä.

Yksi kohtaus voi sisältää vain yhden kuvan tai sitten monta eri tapahtumaa. Seuraavaan tapahtumaan sarjakuvassa pääsee pyyhkäisemällä iPadin ruutua tai näpäyttämällä ruudun reunalla olevaa nuolinappia. Yksi kohtaus voi alkaa esimerkiksi yhdellä kuvalla. iPadia pyyhkäisemällä saadaan lisää kuvia ilmestymään ruudulle. Joskus kuva pysyy samana, mutta menemällä seuraavaan tapahtumaan, tulee kuvaan vain lisää puhekuplia. Tämä on mielestäni hauska tehoste, koska silloin ei tarvitse laittaa kaikkea tekstiä heti näkyviin. Näin keskustelun alussa puhekuplien alla oleva kuva tulee paremmin esille. Toinen tähän tekniikkaan liittyvä hauska tehoste on kuvassa puhuvan henkilön ilmeen muuttaminen keskustelun edetessä. Esimerkiksi alussa ruudulla näkyy kuva miehestä, jonka ilme on rauhallinen, ja kuvaan on lisätty puhekupla. Siirtymällä seuraavaan tapahtumaan, muuttuu henkilön kasvo vihaiseksi samassa kuvassa. Vanhan puhekuplan lisäksi siihen liittyy uusi puhekupla (katso kuvio 16). Lukijan hypätessä tapahtumasta toiseen, on niiden väliin usein lisätty jonkinlaista liikettä. Esimerkiksi seuraava tapahtuma voi alkaa pienellä alkuanimaatiolla, jonka jälkeen kuva taas pysähtyy. Yhteen sarjakuvaan on tehty 3D-kohta, jossa lukija voi katsella ympärilleen mihin ta-

hansa ilman suuntaan liikuttamalla sormeja iPadin ruudulla. Sarjakuvassa on myös välillä käytetty kuvia, joiden elementit hiukan heiluvat, kun käyttäjä liikuttaa iPadiä.



Kuvio 16. Kuva yhdestä Madefiren sarjakuvasta. Ensimmäisessä kohtauksessa näkyy ylempi kuvaruutu. Siirtymällä seuraavaan tapahtumaan, tulee samaan kuvaan uusi puhekuupla, ja puhujan ilme muuttuu. Punaiset ympyrät kuvaavat muuttuvia kohtia.

Myös ääntä on käytetty tehokkaasti näissä Madefiren sarjakuvissa. Ääntä on käytetty mm. taustamusiikkina tai kyseisen kuvan ympäristön taustaaääninä. Esimerkiksi yhdessä sarjakuvan kohdassa ollaan ravintolassa, jolloin taustalta kuuluu puheen sorinaa sekä yksittäisiä ympäristöön kuuluvia ääniä. Nämä taustaaänet ja musiikit kestävät niin kauan, kun lukija on kyseiseen ääneen kuuluvassa kohtauksessa. Sen jälkeen taustaaänet loppuvat tai muuttuvat seuraavaan tapahtumaan sopivaksi. Joissain sarjakuvissa oli taustamusiikkia, joka kuitenkin loppui ennen kuin kyseinen tapahtuma oli vaihtunut. Tämä ei kuulostanut hyvältä, koska taustamusiikki on mielestäni kuvan kanssa kokonaisuus. Mikäli musiikki loppui kesken tapahtuman, tuli minulle ainakin tyhjä tunne, ja ruudulla näkyvä kuva tuntui jotenkin ontolta. Jatkuvien ääniraitojen lisäksi on myös yksittäisiä äänitehosteita. Niitä on käytetty pääasiassa silloin, kuin lukija vaihtaa näkymän



toiseen tapahtumaan, kuten uuden tapahtuman alkuanimaatiossa. Mielestäni nämä Madfiren sarjakuvissa käytettävät äänitehosteet toimivat melko hyvin, eikä sarjakuvamainen tunne katoa. Onneksi ääntä ei ole käytetty sarjakuvassa olevien tekstien tai vuorosanojen lukemiseen. Tämä mielestäni rikkoisi liikaa sarjakuvamaisuutta.

Yksi löytämäni mielenkiintoinen esimerkki on Cognito Comicsin iPadille tuottama sarjakuva nimeltä CIA: Operation Ajax. Tämä digitaalinen sarjakuva perustuu oikeisiin tapahtumiin. Keräämäni havainnot sarjakuvasta perustuvat osoitteessa <http://www.cognitocomics.com/operationajax/> olevaan videoon, joka esittelee kyseisen sarjakuvan ominaispiirteitä iPadissä. Tämän esittelyvideon perusteella huomasin seuraavanlaisia mielenkiintoisia ominaisuuksia. Kyseessä on tositapahtumiin perustuva sarjakuva, ja lukijalle on luotu mahdollisuuksia tarkastella siihen liittyviä faktoja tarinan aikana. Lukija voi syventyä tarinaan liittyviin historiallisiin tapahtumiin, kuten erilaisiin dokumentteihin ja kyseisen ajan uutisiin. Lukijalla on myös mahdollisuus tutkia henkilöiden taustatietoja tarkemmin. En osaa kertoa tästä teoksesta tarkemmin, koska sen hankkiminen olisi ollut maksullista.

Alla olevaan listaan olen kerännyt tarkastelemissani digitaalisissa sarjakuvissa käytettyjä tehosteita liikkeen ja äänen kanssa.

### **Liikkeen käyttö**

- Sarjakuvaruudun kuvassa on liikkuvia elementtejä, jotka toistuvat itsenäisesti.
- Sarjakuvaruudun kuvassa on liikkuvia elementtejä, jotka aktivoituvat lukijan toiminnasta.
- Liikettä, joka on jatkuvaa.
- Liikettä, joka päättyy jossain vaiheessa.
- Liikettä käytetty elävöittämään käyttöliittymää, josta sarjakuvaa luetaan.
- Liikettä käytetty elävöittämään itse tarinan kuvia.

### **Äänen käyttö**

- Ääni toistuu sarjakuvassa itsenäisesti.
- Ääni aktivoituu lukijan toimesta.
- Ääntä käytetty tarinan taustamusiikkina.
- Äänellä luotu kuvien miljööhön sopivaa taustaaäntä.
- Ääniraita on jatkuvaa.
- Äänitehoste on kertaluonteinen.

Voimme huomata, että mahdollisuus käyttää digitaalista maailmaa hyväksi sarjakuvassa on laaja ja monipuolinen. Erilaisia keinoja ja tyylejä tehdä digitaalisia sarjakuvia on varmasti monia muitakin. Uskon kuitenkin tarkastelemieni sarjakuvien olleen riittävän monipuolisia herättämään minussa ideoita ja pohdintaa omaan aiheeseeni liittyen.

### **3 Liikkeen ja äänen käyttö digitaalisessa sarjakuvassa**

Mitkä voisivat olla hyviä tapoja käyttää liikkuvaa kuvaa ja ääntä omassa kokeellisessa sarjakuvassani? Etsin jotain, mikä ei näyttäisi liian päälle liimatuilta tai väkisin tehdyiltä. Pyrin löytämään ratkaisuja, jotka säilyttäisivät sarjakuvalla ominaisen pysähtyneen hetken.

#### **3.1 Äänenkäyttö digitaalisessa sarjakuvassa**

Pyrin seuraavaksi pohtimaan muutamia tapoja hyödyntää ääntä digitaalisessa sarjakuvassa. Yksi vaihtoehto voisi olla puhe. Mitä jos hahmoille tai tarinaan lisäisi puhetta? Tällaista tekniikkaa käytettiin mm. aikaisemmin tarkastelemassani verkkosarjakuvassa *Saw: Rebirth* (kuvio 9, sivu 11). Minä en käyttäisi sitä, koska puhe vie helposti tarinaa omaa tahtiaan eteenpäin, jolloin sarjakuvamainen pysähtynyt hetki katoaa. Tällöin kuvienkin pitäisi tulla määrättyssä tahdissa näkyviin, jotta ne voisivat seurata puhetta. Tästä tulisi mielestäni helposti animaatio eikä sarjakuva. Entä jos puhe aktivoituisi komenosta? Lukijalle voisi antaa mahdollisuus esim. aktivoida sarjakuvan ruutu, jolloin kuvaan kuuluva puhe aktivoituisi. Tällöin puhe ei etenisi yhtä ruutua pidemmälle. Tämä ei mielestäni kuitenkaan palvelisi sarjakuvaa. Ylipäättänsä puhuttu teksti mielestäni rikkoo liikaa sarjakuvamaisuutta, joten itse en käyttäisi puhetta. Se ei myöskään tue tavoittelevaani pysähtyneen hetken tunnelmaa.

Toisena vaihtoehtona voisivat olla yksittäiset kertaluonteiset äänitehosteet, esimerkiksi räjähdysten ääniä, lintujen laulua, miekkojen kilinää jne. Tässä ehkä vaikuttaa enemmänkin se, miten ääntä käyttää kuin millaista ääntä käyttää. Kertaluonteinen äänitehoste sopisi mielestäni hyvin esimerkiksi kuvan tai sivun vaihtamisessa tapahtuvaan hetkeen tai ylipäättään tilanteeseen, jossa lukija tekee jonkun päätöksen. Päätöstä tehdessään lukija on mielestäni valmiimpi ottamaan vastaan informaatiota, koska silloin hän odottaa jotakin tapahtuvan. Lukijan päätöksellä tarkoitan lähinnä tilannetta, jossa lukija

päättää painaa jotain sarjakuvassa olevaa nappia. Nappi voi olla esimerkiksi sivun vaihtamisnappi tai joku itse sarjakuvan juoneen liittyvä nappi. Esimerkiksi sarjakuvassa voisi olla kuva ilmapallosta, joka hiiren klikkauksella puhkeaisi, jolloin siitä kuuluisi pamahdusääni. Pidän myös tärkeänä, että tarinan seuraamista ei haittaa, vaikka kertaluontoinen tehoste jäisi lukijalta kokonaan huomaamatta. Uskoisin kuitenkin, että suurelta osin toimivin ja helpoin keino käyttää ääntä olisi toistuva ääni. Toistuva ääni voisi olla vaikka taustamusiikkia tai tuulen huminaa. Pääasia olisi se, että ääniraita pyörisi taustalla koko ajan. Tällöin lukijan lukutahdilla ei olisi väliä, koska äänimaailma ns. kiertäisi ympyrää. Taustaaääni voisi esimerkiksi vaihdella sarjakuvan miljöiden mukaan. Uskoisin juuri tällaisten toistuvien äänitehosteiden palvelevan parhaiten pysähtyneen hetken tunnelmaa. Toistuvana ääniraitana ei tietenkään mikä tahansa äänimaailma toimi. Esimerkiksi pamahtavan ilmapallon äänen toistaminen voisi alkaa käydä hermoille. Kertaluontoisia äänitehosteita sekä toistuvaa ääntä on käytetty mielestäni toimivasti mm. Stu Campbellin sarjakuvassa Nawlz (kuvio 14, sivu 18).

Suosittelisin olemaan äänen käytössä varovainen ja maltillinen, jos kuvia on useita. Kannattaisiko useampaan kuvaan samalla sivulla lisätä äänitehosteita? Ajatellaanpa vaikka tilannetta, jossa ruudulla olisi neljä kuvaa ja jokaisessa soisi eri ääni. Tällöin äänimaailma olisi erittäin sekava. Kaikki äänet soisivat yhtä aikaa, vaikka lukija olisikin vasta ensimmäisessä kuvassa. Tällaista ratkaisua en suosittele. Yksi vaihtoehto olisi, että kuvan äänimaailma alkaisi soida, kun kuva aktivoidaan jotenkin. Lukija voisi aktiivoida eri kuvat soimaan oman lukitahdinsa mukaan, ja vain yhden kuvan äänimaailma voisi soida kerrallaan. Mielestäni tässä vaihtoehdossa on liikaa kikkailua. Minua lukijana häiritsee joissakin digitaalisissa sarjakuvissa juuri se, että lukija joutuu tekemään paljon eri toimintoja. Tällöin ei pystyisi vain nauttimaan tarinasta, vaan minun pitäisi keskittyä sarjakuvan käyttöliittymän hallintaan. Toki jotkut saattavat pitää juuri siitä, että sarjakuvassa saa seikkailla eri toimintojen avulla. Itse kuitenkin pyrin luomaan perinteisempää lukukokemusta. Minä käyttäisin yhdessä näkyvässä sivussa ainoastaan yhtä äänimaailmaa. Yhden sivun äänimaailman pitäisi tukea kaikkia sivun kuvia. Näen käytökelpoisimpana ratkaisuna sen, että sivulla/kohtauksella on omat taustaaäänensä, jotka sopivat kaikkiin näkyviin kuviin. Mikäli kuvat ovat niin erilaisia, ettei niihin yksi ja sama taustaaääni sovi, jättäisin äänen käytön kokonaan pois.

### 3.2 Liikkeen käyttö digitaalisessa sarjakuvassa

Mitä liikkuvia elementtejä voisi käyttää ja missä sarjakuvan kohdassa? Vaihtoehtojahan on varmasti monenlaisia, ja pyrin jälleen käsittelemään mielestäni oleellisimpia. Liikettä voidaan lisätä joko sarjakuvan kuviin tai itse digitaalisen sarjakuvan käyttöliittymään. Käyttöliittymässä liikettä voidaan lisätä mm. sivujen "kääntämiseen" ja lukemiseen. Sarjakuvavuorokuvia voidaan myös syöttää lukijalle tiettyyn määrättyyn tahtiin, jolloin lukija vain seuraa sarjakuvan etenemistä. Automaattinen kuvien vaihtaminen tosin alkaa mielestäni muistuttaa liiaksi animaatiota, joten siihen suuntaan en lähtisi sarjakuvaa kehittämään. Se ei tue tavoittelemaani pysähtyneen hetken tunnelmaa.

Minua kiinnostaa erityisesti sarjakuvavuorokuvissa oleva liike. Liike voisi olla esimerkiksi jatkuvasti toistuva. Jatkuva liike ei kuitenkaan saisi viedä tarinaa itsenäisesti eteenpäin, vaan sen tulisi rikastaa kuvan pysähtynyttä hetkeä. Tällä tarkoitan sitä, että kuvan tarina ei etenisi pitemmälle liikkeen johdosta. Sarjakuvassa voisi siis olla esimerkiksi kuva miehestä, joka seisoo puistossa. Kuva voisi olla muuten paikallaan, mutta taivaalla voisi näkyä pilviä, jotka liikkuisivat hitaasti taustalla. Tällöin kuvassa olisi pientä liikettä, ja tunne pysähtyneestä hetkestä mielestäni säilyisi.

Liike voi olla kertaluonteinen, eli se näkyy lukijalle vain kerran. Kertaluonteinen liike ei mielestäni saisi tulla lukijalle yllättäen, jottei liikkeen informaatio menisi lukijalta ohi. Lukijan tulisi olla valmis ottamaan hetkellinen informaatio vastaan. Kertaluontoisessa liikkeen käytössä pitäisin kuitenkin voimassa samat säännöt kuin kertaluontoisen äänenkin kanssa. Käyttäisin kertaluontoista liikettä pääasiassa vain silloin, kun lukija tekee jonkun päätöksen aktivoida jonkin asian, jolloin hän on valmis hetkelliseen tapahtumaan. Esimerkiksi klikkaamalla kuvan ilmapalloa se pamahtaisi rikki. Kertaluontoiseen liikkeeseen en myöskään sisältäisi mitään tarinan juonen kannalta oleellista informaatiota. Pitäisin kertaluonteiset tehosteet vain pieninä mukavina lisämausteina sarjakuvalle.

Kuten jo hiukan asiaa sivusin, liikkeen voi myös tehdä aktivoitumaan lukijan toimesta. Aktivoituminen voi tapahtua esimerkiksi painamalla jotakin nappia tai vaikkapa siirtämällä hiiren kursori kuvan päälle, jolloin kuvassa tapahtuu jotain liikettä. Tablet tietokoneissa liike voi mm. aktivoida liikuttelemalla sitä eri asentoihin. Tästä on hyvänä esimerkkinä jo aiemmin mainitsemani iPadille tehty sovellus tarinasta Alice in Wonderland

(katso kuvio 6, sivu 7). Aktivoituva liike voi olla joko kertaluonteista tai toistuvaa. Aktivointi on lähinnä työkalu, jonka avulla liikettä käytetään hyväksi.

Sarjakuvan sivu voi sisältää monta kuvaa. Toimisiko se, jos siinä olisi monta eri liikettä yhtä aikaa? Periaatteessa se voisi toimia, toisin kuin ääni. Liikkeen voi rajata kuhunkin kuvaruutuun, jolloin lukija vain katsoisi yhtä ruudun liikettä kerrallaan. Toimiiko tämä kuitenkaan käytännössä? Kokeilin itse tehdä sellaisen sivun, jossa on monta kuvaa, joissa on kaikissa liikettä. Tämä osoittautui hyvin levottomaksi ratkaisuksi, koska katseeni ei tahtonut jaksaa keskittyä kunnolla mihinkään. Vaikka teoriassa katsonkin yhtä kuvaa kerrallaan, taustalle liikehtivät ruudut houkuttelevat silmiä karkaamaan liikkeiden sekamelskaan, ja keskittyminen yhteen kuvaa on hankalaa. Siksi suosittelisinkin välttämään sellaisen sivun tekemistä, jossa on monta kuvaa, joissa on kaikissa liikettä yhtä aikaa. Myös liikkeen voimakkuus tuntuu vaikuttavan siihen, montako liikkuvaa elementtiä sivulla voi olla kerrallaan.

### 3.3 Liikkeen ja äänen käyttö yhdessä

Tarkastelen seuraavaksi äänen ja liikkeen yhteistoimintaa tehosteina kolmen eri luonteen kautta: kertaluontoinen, jatkuva ja aktivoituva. Kertaluontoisella tarkoitan jotakin informaatiota, joka näkyy lukijalle vain yhden kerran ja häviää sitten pois. Jatkuvalle tarkoitan liikettä tai ääntä, joka välittyy lukijalle koko ajan. Aktivoituvalla tarkoitan liikettä tai ääntä, jonka lukija voi aktivoida. Aktivoiduttuaan se voi olla joko jatkuvaa tai kertaluontoista. Näillä tehokeinoilla tarkoitukseni olisi lisätä digitaaliseen sarjakuvaan tehosteita, mutta aina säilyttää tunne kuvan pysähtyneestä hetkestä. Kuva, jossa on tunne pysähtyneestä hetkestä ja liikkuvia elementtejä, voi kuulostaa hiukan ristiriitaiselta. Käytännössä tarkoitan tällä kuvaa, joka koostuu pysähtyneistä ja liikkuvista elementeistä.

Tarkastellaan esimerkkien avulla liikkuvan elementin ja äänen käyttöä yhdessä. Kuveltellaan, että on sarjakuvan sivu, jossa yhdessä kuvassa auto räjähtää. Kannattaisiko tähän tapahtumaan lisätä ääntä tai liikettä? Räjähdyks on kertaluontoinen tapahtuma, enkä haluasi tehdä sarjakuvaan elementtiä, joka häviää vastoin lukija toivetta. Mikäli tekisin kuvaan animaation, jossa auton räjähtämisestä kuuluu räjähdysääni, niin missä vaiheessa animaatio tapahtuisi? Koska haluan säilyttää lukijalla vallan säätää lukutahiaan, tekisin räjähdysanimaation aktivoitumaan tietystä lukijan päätöksestä. Mielestäni on tärkeää antaa lukijalle selvä vinkki, että jotain hetkellistä tapahtuu kohta. Kuvassa

voi olla vaikkapa nappi, jota painamalla räjähdysanimaatio aktivoituisi ja kuvan auto räjähtäisi. Näin lukija tietäisi olla valmis johonkin yllättävään tapahtumaan. Pidän kuitenkin kertaluontoisia efektejä pienenä lisämausteena, jota käytetään silloin tällöin digitaalisessa sarjakuvassa. Myös lukijan toimesta aktivoituvia erikoistehosteita suosittelisin käyttämään harkitusti. Mikäli sarjakuva sisältäisi paljon erilaisia nappeja ja toimintoja, joita lukijan pitää aktivoida, voi sarjakuvasta tulla raskas lukea.

Suurimpana mahdollisuutena mieleiselleni digitaaliselle sarjakuvalle näkisin jatkuvan tehosteen, jossa ääni ja liike pyörivät ruudulla koko ajan. Sellainen tehoste voisi olla ääni tuulen kohinasta kuvassa, jossa puiden lehdet heiluvat. Tämä animaatio voisi pyöriä kuvaruudussa koko ajan, koska sillä ei ole ns. loppukohtaa. Se vaan jatkuu kuvaruudun taustalla luoden tunnelmaa kuvaan. Pidän myös tärkeänä, että kuvassa on pysähtyneitä elementtejä. Mikäli kuva koostuu pelkästään liikkuvista elementeistä, voi se mielestäni hajottaa liikaa sarjakuvamaisuutta. Siksi käyttäisinkin aina pysähtyneitä elementtejä kuvassa, jossa jokin elementti liikkuu. Otetaan esimerkiksi kuvaruutu, jossa on puu, jonka lehdet heiluvat tuulen kohinassa. Heiluvat lehdet edustavat liikkuvia elementtejä. Kuvaruudussa voisi olla myös ihmisiä tai esineitä, joihin ei ole lisätty mitään liikettä. Nämä edustaisivat kuvassa pysähtyneistä elementtejä.

Tarkoitukseni on ollut löytää pysähtyneen hetken tunnelmaan sopivia ratkaisuja käyttää ääntä ja liikettä. Mikäli sarjakuvan tekijällä on eri tarkoitusperät, voivat toisenlaiset asiat tukea niitä paremmin. Mielestäni hyvä yleissääntö on, että ääntä ja liikettä kannattaa käyttää digitaalisessa sarjakuvassa aina maltilla ja harkitusti. Mikäli kuvat toimivat paremmin tai yhtä hyvin ilman erikoistehosteita, ei niitä mielestäni kannata käyttää.

#### **4 Oman digitaalisen sarjakuvan luominen**

Kirjallisen osuuden lisäksi haluan tämän opinnäytetyöni puitteissa tehdä jotain konkreettista. Haluan päästä itse kokeilemaan digitaalisen sarjakuvan luontia. Käytän siinä digitaalisuuden tuomia uusia ominaisuuksia, joita olen edellisissä luvuissa tarkastellut. Esittelen tässä luvussa oman digitaalisen sarjakuvan luomista. Luvussa 4.1 tulen ketomaan työni tavoitteista. Kerron myös miltä pohjalta alan sarjakuvaa tehdä. Seuraavassa luvussa tarkastelen työni eri vaiheita, ja käyn läpi tekemiäni ratkaisuja. Tarkastelen myös oman sarjakuvani sivuja, ja esittelen niissä käyttämiäni ratkaisuja.

## 4.1 Työn tavoite

Tarkoitukseni on tehdä lyhyt digitaalinen sarjakuva, jossa käytän hyväksi liikkuvia elementtejä ja ääntä. Pyrin toteuttamaan sarjakuvassa niitä ratkaisuja, joiden katsoin luvussa 3 tukevan parhaiten pysähtyneen hetken tunnelmaa. En keskity sarjakuvassa tarinaan ja hahmoihin, vaan pyrin tuomaan esille sarjakuvan elävöittämistä. Tarkoitukseni on kokeilla sarjakuvassani ainakin kerran luvussa 3.3 mainitsemiani kolmea erityylistä tehostetta, jotka olivat jatkuva, kertaluontoinen ja aktivoituva. Haluan johonkin sarjakuvani sivulle jatkuvaa liikettä ja ääntä toimimaan yhdessä. Sama jatkuva äänitehoste voisi myös jatkua monen sivun verran. Tavoitteeni on myös käyttää ainakin kerran kertaluontoista liike- ja äänitehostetta. Kertaluontoiset tehosteet tulen liittämään johonkin lukijan aktivoimaan toimintaan, kuten sivun vaihtamiseen tai johonkin sarjakuvan nappulan painamiseen. Mielestäni kertaluonteinen tehoste toimii parhaiten, kun lukija aktivoi sen. Tätä asiaa käsittelin luvussa 3. Tämän lisäksi haluan tehdä jonkun jatkuvan liike- tai äänitehosteen, jonka voi aktivoida toimimaan ja pysähtymään.

Sarjakuva tehdään verkkosarjakuvana toimivaksi, ja se toteutetaan teknisesti Flash-ohjelmalla. Aluksi tein sarjakuvaani iPadille luettavaksi, mutta huomasin työn ohella verkkosarjakuvien olevan parempi vaihtoehto työssäni. Piirtämisestä, tarinasta ja tekniikasta vastaan itse. Tämän työn avulla toivon oppivani paremmin ymmärtämään liikkuvien elementtien ja äänen toimivuutta digitaalisessa sarjakuvassa. Toivon myös löytäväni hyvän tasapainon näiden elementtien käytölle sekä pitäväni kuvissa pysähtyneen hetken tunnelman.

## 4.2 Työn kuvaus

Tässä osiossa kerron, miten lähdin työstämään sarjakuvaani, sekä minkälaisia havaintoja tein liikkuvan elementin ja äänen käytöstä digitaalisessa sarjakuvassa. Kerron myös, minkälaisia ongelmia kohtasin ja mitä ratkaisuja keksin niihin. Käyn lisäksi sarjakuvani sivuja läpi, ja avaan ajatuksiani käyttämistäni tehokeinoista. Tekemäni sarjakuva tulee olemaan kymmenen sivun mittainen.

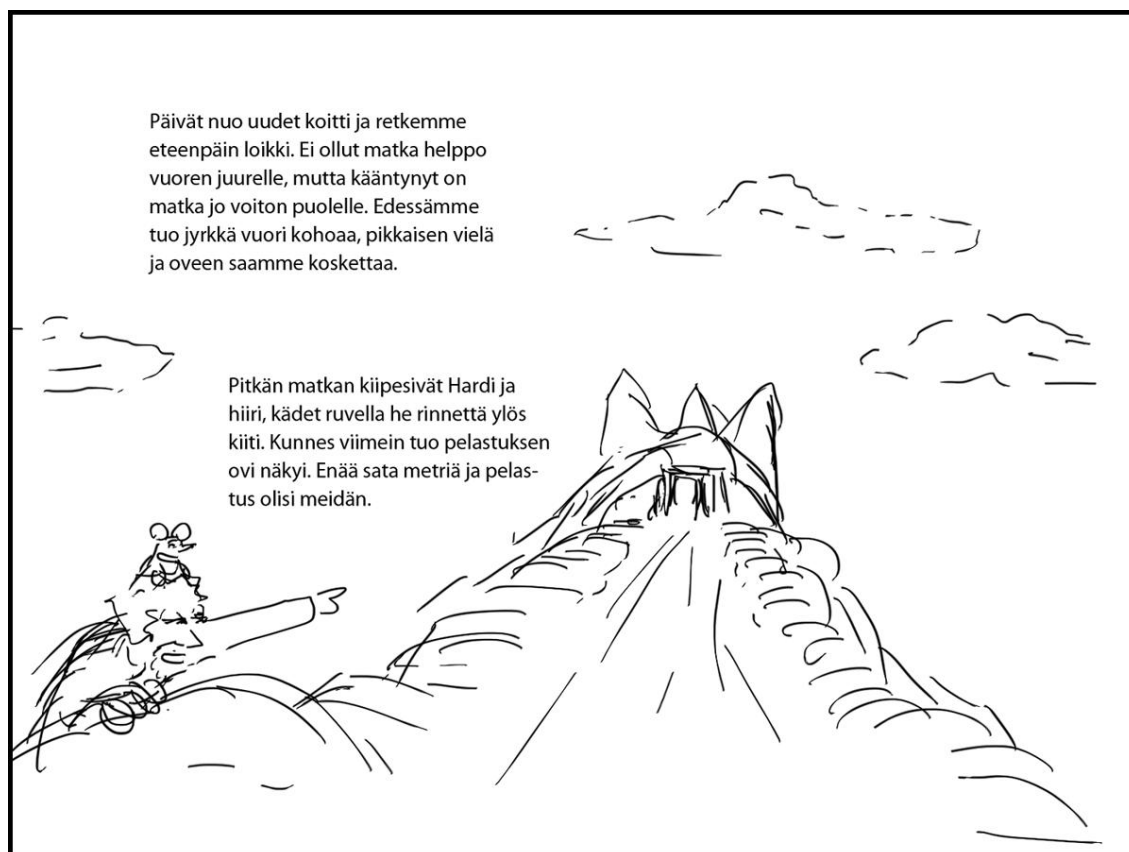
### 4.2.1 Työn alkuvaihe

Aluksi lähdin miettimään tarinaa sarjakuvalleni. Erilaisia tarinoita oli jo valmiiksi päässäni, mutta pian huomasin niiden olevan aivan liian isoja tähän projektiin. Lähdin miet-

timään lyhyempää tarinaa, mutta pian sain huomata, että sekin on vielä liian pitkä. Yritin kuitenkin karsia tätä tarinaa lyhyemmäksi. Tarina alkoi lyhennyksien takia olla jo niin tökerö, että päätin mieluummin kertoa vain osan tarinasta. Tein tarinan pohjalta kuvakäsikirjoituksen, joka oli kahdeksan sivun mittainen (katso kuvio 17). Yhdellä sivulla tässä tapauksessa tarkoitan yhtä ruudun näkymää. Päätin piirtää ensimmäisen sivun tarinasta, jossa kokeilisin hiukan liikkuvan kuvan käyttöä ja miten käytännössä sen tekeminen sarjakuvaani onnistuu. Ensimmäisessä sivussa oli kaksi kuvaa. Näitä tehdesäni huomasin pari asiaa. Kuvan voimakkaat liikkeet saattavat viedä paljon huomiota. Pahimmassa tapauksessa ne vievät huomiota toisiltaan ja häiritsevät kuvien katsomista, koska liike ohjaa silmiä katsomaan kumpakaan kuvaa. Liike voi myös hankaloittaa lukemista, koska silmä tahtoo lähteä seuraamaan liikettä kesken lukemisen. Tätä ongelmaa pohdin luvussa 3.2. Opin heti, että sivussa tapahtuva liike, ääni tai muu tehoste tulee suunnitella toimimaan rinnakkaisten kuvien kanssa. Suuri määrä tekstiä kuvassa, jossa on voimakasta liikettä, voi olla myös tekstin lukemisen kannalta hankalaa. Nämä havainnot koin hyviksi, ja niiden tiedostaminen auttoi minua suunnittelemaan tasapainoisempia sarjakuvaruutuja. Samalla myös jatkoin erilaisten digitaalistsarjakuvien tutkimista.

Huomasin olevani tyytymätön sarjakuvaani tarinallisesti ja kuvallisesti. Mielestäni olin joutunut tekemään niin monta kompromissia tarinaa lyhentäessäni, että se oli ontto. Sarjakuvani muistutti enemmän kuvitettua satukirjaa kuin normaalia sarjakuvaa. Tekstiä kertyi niin paljon, ettei kuville ollut tarpeeksi tilaa (katso kuvio 17). Jotta tarinasta ei tulisi tämän opinnäytetyön puitteissa liian iso, piti sarjakuva tiivistää noin kymmeneen sivuun maksimissaan. Tämä vaikutti siihen, että tilaa tarinan hahmojen tutustumiseen ei juuri ollut. En myöskään halunnut sarjakuvaani sivuja, jotka ovat täynnä kertovaa tekstiä, koska halusin työni keskittyvän enemmän itse liikkuvien elementtien ja äänen käyttöön. Päätin heittää nykyisen tarinani roskiin ja lähteä kehittämään uutta tarinaa hiukan eri näkökulmasta. Tulin siihen tulokseen, ettei tarina ole tässä työssä oleellinen. Päätin suunnitella sarjakuvani siten, että se kuvaa vain jonkin kohdan jostakin tunteettomasta tarinasta. Lukijalle ei ole tarkoitus selvittää, miten tarina on alkanut, miten se loppuu, tai ketä tarinan henkilöt ovat. Tarkoitukseni on käyttää lyhyessä sarjakuvassani liikkuvia elementtejä ja ääntä luvussa 4.1 mainitsemieni tavoitteiden mukaan. Sarjakuvan tarina tulee myös etenemään vain yhtä tarinapolkua käyttäen, sillä tässä työssä en kiinnitä huomiota tarinan mahdollisuuksiin koostua monista eri tarinapoluista.





Kuvio 17. Yksi vanhan tarinani kuvakäsikirjoituksen sivuista. Tämän tarinan hylkäsin, koska se muistutti enemmän kuvitettua satukirjaa kuin sarjakuvaa. Tarina vaati liian paljon selittämistä.

#### 4.2.2 Sarjakuvani sivujen tarkastelua

Käsittelen sarjakuvani sivuissa käytettyjä tekniikoita kuvan elävöittämisestä liikkuvilla elementeillä ja äänellä. Kerron myös, mitä ratkaisuja olen tehnyt ja mitä havaintoja olen löytänyt. En tule käsittelemään tarinaan tai hahmoihin liittyviä asioita, koska varsinainen aiheeni on liikkuvan kuvan ja äänen käyttö digitaalisessa sarjakuvassa siten, että tunne pysähtyneestä hetkestä säilyy. Tarkempi selvitys tavoitteistani tälle sarjakuvalla löytyy luvusta 4.1.

Ensimmäinen sivu digitaalisessa sarjakuvassani on yleiskuva talvisesta metsästä, jossa näkyy rakennus (katso kuvio 18). Tähän sivuun päätin tehdä sekä liikkuvaa kuvaa että ääntä. Mielestäni tämän tyyppiseen yleiskuvaan on helppo luoda jotain pientä taustaliikettä. Niinpä päätin tehdä kuvaan liikkuvaa lumisadetta. Lisäsin myös sivulle taustaaäänen, jossa tuuli puhaltaa. Liikkeet ja äänet olen luonut toistamaan itseään loputtomasti. Sama taustaaäni jatkuu seuraavissa sivuissa aina sivulle viisi asti, kunnes

sarjakuvan kuvissa päästään pois ulkotilasta. Tällöin ulkotilaa kuvaava tuulenhumina loppuu.

Sivun vaihtaminen tapahtuu sarjakuvassani nuolinappien avulla, jotka ilmestyvät ruudulle kursorin osuessa niihin. Nuolinäppäimet ovat melko isoja, joten ne ovat helppo löytää. Ne ovat kuitenkin näkymättömiä ennen hiiren kursorin tulemistä niiden päälle. Napit löytyvät kuvan molemmista laidoista (katso kuvio 19). Toisessa sarjakuvani sivussa ollaan edelleen ulkona, mutta kuvakulmat ovat hiukan erilaisia. Toinen sivu koostuu kahdesta kuvasta, jossa ensimmäisen sivun ääniraita jatkuu. Kuvissa on myös käytetty samaa lumisadeanimaatiota.



Kuvio 18. Kuva oman sarjakuvani ensimmäisestä sivusta. Tässä kuvassa näkyvät lumihutaleet ovat jatkuvassa putoamisliikkeessä. Sivun yhteyteen on myös lisätty ääntä tuulen huminasta.

Lumihutaleiden putoamisliike jatkuu kaikissa ulkokuvissa. Hutaleiden koko ja nopeus vaihtelevat kuvakulmista riippuen, jolla olen pyrkinyt luomaan syvyyden tunnetta kuviin. Lumihutaleiden putoamisen tein luomalla eri kerroksia kuvaan, joista yksi kerros on pelkkä lumisadeanimaatio. Mikäli kuvakulma on sellainen, että lumisade on syvyyss-

suunnassa lähimpänä lukijaa (kuten kuviossa 18), laitoin lumisadeanimaation päällimmäiseksi kerrokseksi kuvaan. Taustalla oleva maisemakuva toimii alimpana kuvan kerroksena. Osassa sarjakuvan kuvistani lumisade on sijoitettu taustalle, kuten kuvion 19 oikeanpuoleisessa kuvaruudussa, jolloin olen luonut kuvan kolmesta eri kerroksesta. Päällimmäinen kerros koostuu tässä tapauksessa kahdesta lapsesta ja puhekuplasta. Taaempi kerros on lumisadeanimaatio ja kauimmaisina kerros koostuu taustamaisemasta. Luomalla kuva eri kerroksista autetaan liikkuvien elementtien sijoittamista syvyyssuunnassa. Näen kuvan rakentamisen eri kerroksista lähes välttämättömänä, mikäli halutaan kuvaan lisää liikettä. Tämä myös pienentää työmäärää verrattuna siihen, että kaikki elementit olisivat samalla kerroksella, jolloin liikkeen tekeminen vaatisi saman kuvan piirtämistä moneen kertaan.



Kuvio 19. Kuva oman sarjakuvani toisesta sivusta. Kuvan vasemmassa laidassa on myös ympäröitynä sivun vaihtamisnappi, joka ilmestyy lukijalle, kun hiiren kursori tulee sen päälle. Muutoin nappi on piilossa. Samanlainen nappi löytyy myös kuvan oikeasta laidasta. Lumisade on jatkuvassa putoamisliikkeessä, ja sama ääniraita ensimmäisestä sivusta jatkuu.

Olen liittänyt kolmannen ja neljännen sivun vahvasti yhteen. Kolmannessa sivussa näkyy edelleen putoavaa lumisadetta ja edellisten sivujen ääniraita humisee taustalla. Kolmannen sivun tärkein tehtävä on valmistella lukija seuraavan sivun tehosteeseen, jossa tapahtuu kertaluontoinen liike- ja äänitehoste. Kolmannessa sivussa tyttö sanoo pojalle, että koputa ovea. Nämä vuorosanat valmistelevat lukijaa tulevaan kertaluonteiseen tehosteeseen. Neljäs sivu alkaa sillä, että poika koputtaa ovea, jolloin hänen käntensä ojentuu ja tekee koputusliikkeen. Samalla kuuluu koputtava ääni. Tästä seuraa se, että kaksi uutta kuvaruutua ilmestyy kuvan alalaitaan. Näissä uusissa kuvissa kerrotaan koputusta seuranneista tapahtumista (katso kuvio 20).



Kuvio 20. Kuva omasta sarjakuvastani. Vasemmanpuoleinen kuva esittää sivun kolme näkymää. Oikeanpuoleinen kuva esittää neljättä sivua. Sen taustakuva on sama kuin kolmannessa sivussa, mutta pojan käsi on kurottautunut koputtamaan ja kaksi uutta kuvaa on ilmestynyt kuvaruutuun.

Olen siis lisännyt neljänteen sivuun kertaluonteista liikettä ja ääntä. Pidän kertaluonteisten tehosteiden käyttöä hiukan vaarallisena, koska ne voivat helposti rikkoa kuvan pysähtyneen hetken. Tätä asiaa kävin läpi luvussa 3 "Liikkeen ja äänen käyttö digitaalisessa sarjakuvassa", jossa pohdin kertaluontoisten tehosteiden toimivan parhaiten, mikäli lukija on siihen valmis. Tämän sivun kertaluontoiset tehosteet tapahtuvat, kun lukija siirtyy kolmannelta sivulta neljännelle sivulle, eli lukija tekee päätöksen siirtyä seuraavalle sivulle. Kolmannella sivulla myös tarinan henkilö kertoo, mitä on tapahtumassa. Tällä lukijaa jo johdatellaan siihen, mitä tulee tapahtumaan. Mielestäni kertaluontoinen tehoste toimii parhaiten, kun se aktivoituu jostakin lukijan toiminnasta. Lukija ei myöskään menetä mitään oleellista informaatiota tarinan kannalta, vaikka hän ei näkisikään näitä kertaluontoisia tehosteita. Pidän tätä tärkeänä asiana kertaluonteista tehostetta käytettäessä. Kertaluonteisten tehosteiden haasteista ja niiden toimimisesta

digitaalisessa sarjakuvassa pysähtyneen hetken tunnelma säilyttäen, löytyy tarkempi tarkastelu luvusta 3.

Sivulla viisi kuuluu vielä sama ääniraita kuin edellisilläkin sivuilla. Myös sama lumisade animaatio pyörii kuvan taustalla. Sivulla ei ole mitään uuden tyylistä tehostetta (katso kuvio 21).



Kuvio 21. Kuva oman sarjakuvani sivulta numero viisi.

Sivulla kuusi olen käyttänyt jatkuvaa liikettä kuvamaan hissien liikkumista alaspäin. Itse hississä ei ole liikettä, mutta hissikuilun seinät liikkuvat ylöspäin jatkuvana liikkeenä, mikä saa hissien näyttämään liikkuvan alaspäin. Tässä kuvassa ei ole ääntä. Aikaisemmillä sivuilla vallinnut tuulenhumina on loppunut. Päätin jättää äänitehosteen tältä sivulta pois, koska en katsonut minkään äänen tuovan sivulle mitään merkittävää lisäarvoa (katso kuvio 22).





Kuvio 22. Kuva oman sarjakuvani sivusta kuusi. Oikeanpuoleisessa kuvaruudussa näkyy hissi ja taustalla hissikuilun seinämä. Seinämän tekstuurin olen laittanut liikkumaan ylöspäin jatkuvana liikkeenä, jolloin tunne hissien liikkumisesta alas päin syntyy.

Sivulla seitsemän olen käyttänyt takan tuleessa jatkuvaa liikettä. Olen myös lisännyt kuvaan palavan takan taustaaänen (katso kuvio 23). Sivulla kahdeksan ollaan edelleen samassa huoneessa, joten takan ääni jatkuu, vaikka itse takkaa ei enää näykkään. Tällä sivulla ei ole käytetty muuta tehostetta (katso kuvio 24).

Sivulla yhdeksän ollaan taas uudessa huoneessa. Yksi sarjakuvan hahmoista osoittaa kuvaruudussa nappia, jota painamalla diskohuoneessa alkaa soida musiikkia. Sivun vaihtamisnappi on tässä sivussa siirretty kuvassa näkyvän diskonapin viereen, jolloin lukijalle tulee tunne siitä, että nyt hän painaa juuri tuota nappia. Tätä nappia painamalla siirrytään sivulle kymmenen, jolloin musiikki alkaa soida ja valot välkkyvät. Myös hotellin johtajan pää alkaa heilua musiikin mukana (katso kuvio 25). Tässä olen käyttänyt jatkuvaa liikettä ja ääntä, jonka lukija aktivoi.

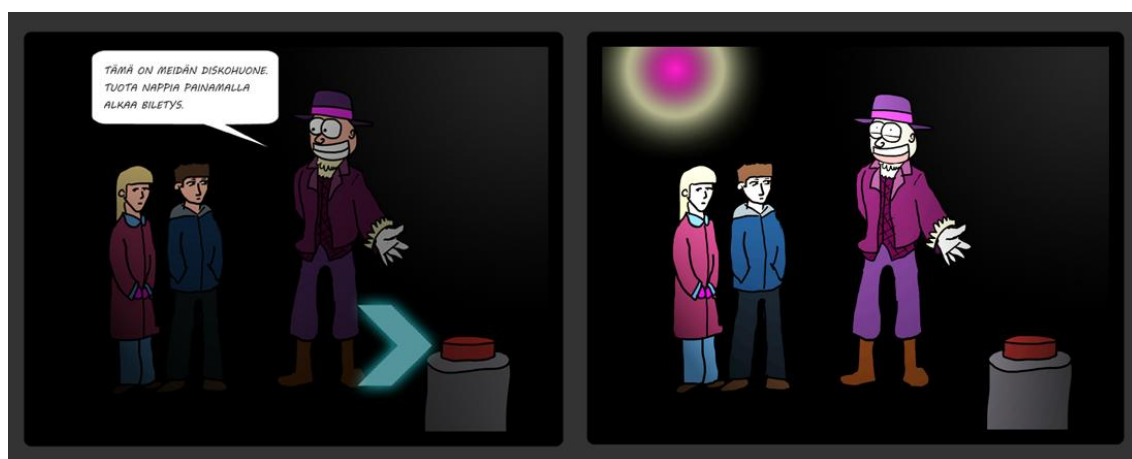


Kuvio 23. Kuva omasta sarjakuvastani. Kuva on sivusta seitsemän, johon on lisätty jatkuvaa liikettä takassa olevaan tuleen, sekä ääniraita palavasta takasta.



Kuvio 24. Kuva oman sarjakuvani sivusta kahdeksan. Tässä sivussa on käytetty ainoastaan takan ääntä tehosteena.

Koen, että onnistuin päätavoitteessani luoda sarjakuva, jossa käytetään liikkuvaa kuvaa ja ääntä siten, että tunne pysähtyneestä hetkestä säilyy. Koen, että käyttämäni tekniikat toimivat sarjakuvassa, eivätkä ne häiritse tarinan seuraamista. Toinen tavoitteeni oli osoittaa itselleni, että kykenen teknisesti toteuttamaan tämän tyyllisen digitaalisen sarjakuvan. Opin samalla mitä kaikkea sen tekemisessä pitää huomioida. Sarjakuva ei ole mielestäni tarinallisesti tai graafisesti minua täysin tyydyttävä, mikä taitelijana hiukan itseäni vaivaa. Tämän puutteen katson kuitenkin läpi sormieni, koska tämän työni tavoitteisiin ei kuulunut tehdä viimeistellyn näköistä ja tuntuista sarjakuvaa.



Kuvio 25. Kuva oman sarjakuvani sivuista yhdeksän ja kymmenen. Viemällä hiiren kursori lähelle kuvaruudussa näkyvää punaista nappia, ilmestyy sen viereen sivun vaihtamisnappi, kuten vasemmanpuoleisessa kuvassa näkyy. Tätä painamalla sivu vaihtuu kuvaan kymmenen (oikeanpuoleinen kuva).

## 5 Yhteenveto

Löysin paljon mielestäni hyviä digitaalisia sarjakuvia, joissa oli käytetty monenlaisia digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia hyväksi. Nämä digitaalisuuden mahdollistamat tehosteet antavat uusia piirteitä perinteiselle staattiselle sarjakuvalle. Tehosteilla voi myös paljon vaikuttaa sarjakuvan luonteeseen. Sarjakuvasta voi tulla tiettyjä tehosteita käyttäen hyvin paljon animaation kaltainen teos, jossa tarina etenee itsenäisesti. Sarjakuvasta voi myös tehdä pelin kaltaisen, jossa lukijalle annetaan mahdollisuuksia tehdä valintoja ja osallistua tarinan kulkuun. Itse pyrin etsimään ratkaisuja, joilla sarjakuvaa voisi elävöittää liikkuvan kuvan ja äänen avulla. Halusin myös säilyttää sarjakuvamaisen pysähtyneen hetken tunnelman, jossa lukija päättää lukutahdin. Pyrin löytämään tutkimistani digitaalisista sarjakuvista niitä tehosteita, jotka voisivat palvella omia tavoit-



teitani. Mielestäni onnistuin siinä, ja pystyin löytämään oikeita ratkaisuja ja päätelmiä tavoitteeni saavuttamiseksi. Näitä ratkaisuja käytin omassa sarjakuvassani ja mielestäni ne rikastuttivat lukuelämystä, mutta eivät kuitenkaan rikkoneet pysähtyneen hetken tunnelmaa.

Opinnäytetyöni avulla tutustuin syvemmin sarjakuvan tekemiseen ja sen lainalaisuuksiin. Löysin paljon mielenkiintoisia kokeellisia digitaalisia sarjakuvia ja uudenlaisia ideoita käyttää digitaalisuutta hyväksi. Koen saaneeni tästä työstä hyvän pohjan lähteä tekemään kaikin puolin toimivaa digitaalista sarjakuvaa. Vaikka teinkin digitaalisen sarjakuvan, ei siitä tullut rajallisen ajan takia tarinallisesti ja visuaalisesti viimeistellyn näköinen.

Mielestäni digitaalisen sarjakuvan elävöittäminen erilaisilla tehosteilla on erittäin laaja asia, koska digitaalinen ympäristö antaa niin monenlaisia uusia mahdollisuuksia sarjakuvan tekijälle. Millaiset tehosteet palvelevat digitaalista sarjakuvaa riippuu mielestäni paljon siitä, että millaisen vaikutuksen tekijä haluaa luoda. Siksi en voi väittää tietyn tekniikan olevan absoluuttisesti huono tai hyvä. Uskon tämän työn kuitenkin antavan uusia näkemyksiä sarjakuvan mahdollisuuksista niille, jotka tuntevat sarjakuvat vain staattisina kuvina. Ajatus kuvan elävöittämistä liikkeellä ja äänelle siten, että kuvan pysähtynyt hetki säilyy, voidaan mielestäni käyttää sarjakuvien ulkopuolellakin, kuten esimerkiksi digitaalisiin mainostauluihin. Oma työni käsitteli vain sarjakuvia, joten näiden ajatusten tutkiminen muun digitaalisen viestinnän näkökulmasta jää muiden tehtäväksi.

## Lähteet

- Manninen, Pekka 1996. WHAMMO! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. Teoksessa Herkman, Juha (toim.) Ruutujen välissä. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy. 45-60.
- McCloud, Scott 1994. Sarjakuva: näkymätön taide. Helsinki: The good fellows ky.
- McCloud, Scott 2000. Reinventing comics. New York: Harper Paperbacks.
- Mikkonen, Kai 1996. Kuvan ja sanan vuorovaikutus ja sarjakuva psykoanalyysin viitekehyksessä. Teoksessa Herkman, Juha (toim.) Ruutujen välissä. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy. 81-117
- Mikkonen, Kai 2005. Kuva ja sana: kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa ja ikonitekstissä. Tampere: Temmer-Paino Oy.

## Kuvalähteet

- Kuvio 6, Atomic Antelope 2010, Alice for the iPad, kuvakaappaus videosta <http://www.youtube.com/watch?v=gew68Qj5kxw> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 7, Akaki Kuumer 2009, Kujan alku. (verkkodokumentti) <http://www.sarjakuvakilpailu.fi/2009/02/index.html> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 8, Charley Parker 1995, Argon Zark. (verkkodokumentti) <http://www.zark.com/pages2/az76.html> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 9, Lions Gaten 2011, SAW-Rebirth Animated Comic. (verkkodokumentti) <http://rebirth.saw2.com/> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 10, Matt Gibson & Geoff Gavia 2007, Dead On Arrival. (verkkodokumentti) <http://www.dead-on-arrival.co.uk/> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 11, Cyber-Duck 2011, Dracula. (verkkodokumentti) <http://www.draculacomic.co.uk/> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 12, Han Hoogerbrugge 2004, Hotel. (verkkodokumentti) <http://www.hoteloscartangoechohima.com/splash.html> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 13, Dan Archer 2011, The Nisoor Square Shootings. (verkkodokumentti) <http://www.cartoonmovement.com/icomix/11> (Hakupäivä 08.05.2012)
- Kuvio 14, Stu Campbellin 2007, Nawlz. (verkkodokumentti) <http://www.nawlz.com/season1/> (Hakupäivä 08.05.2012)